http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC

Luglio-Agosto

NUMERO 55

ALL'INTERNO

LANDS OF LORE
L'ULTIMO BEHOLDER
DELLA WESTWOOD!

DAY OF THE TENTACLE
LA RECENSIONE!
(E TUTTE LE NUOVE
MERAVIGLIE LUCAS)

GLOBAL GLADIATORS
L'AMIGA MEGLIO
DEL MEGADRIVE!

F1 CHALLENGE
TUTTO ITALIANO
IL NUOVO SUCCESSO TARGATO
TEAM 17

3D0
UNO SGUARDO
AL FUTURO

SPECIALE
CES DI CHICAGO!

Anno V Numero 55 - Lug - Ago 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

17 LUGLIO - 17 SETTEMBRE

1

É COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

A STEVEN SPIELBERG FILM

JURASSIC PARK™

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITOR MICHAEL KAHN A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP STORY BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

(...) GLI ESSERI CHE POPOLANO LA PALUDE, IN UN TUMULTO DI GRIDA RAUCHE, SI DANNO ALLA FUGA, INVESTITI DA UN TURBINIO DI ACQUA GIALLASTRA. L'ANIMALE MUOVE LE ZAMPE PESANTEMENTE MOSTRANDO, SEMIAPERTA, UNA BOCCA DALLE DIMENSIONI TERRIFICANTI. POI, DI LÍ A POCO, SUBENTRA IL SILENZIO. IL MOSTRO SI É AVVENTATO SULLA PREDA (...)

(...CONTINUA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"BUONE VACANZE A TU[TTI]"

QUEEN COMPUTER *Software & games*

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

"APERTO AD AGOSTO!"

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II *		69.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
WORLD WAR 2 1944-2024 ACES OF PAC. *	69.900	
AIR SUPPORT		69.900
ALIEN 3 *		TEL
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMAZON	119.900	
AMBERSTAR *	TEL	TEL
AN AMERICAN TAIL	89.900	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY *	109.900	109.900

"NO! ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI QUEEN COMPUTER HA SOLO PROGRAMMI ORIGINALI!"

TITOLO	IBM	AMIGA
DARKMERE *	TEL	TEL
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	
DE LUXE PAINT IV *		199.000
DESERT STRIKE *		69.900
DOGFIGHT *	120.900	
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG		49.900
DRAGON'S LAYR III	99.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE II (ITA) *	99.900	
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ECOQUEST 2 *	109.900	
EL FISH *	89.900	
ELVIRA 2	89.900	79.900
EMPIRE DE LUXE	109.900	
ENSEMBLE 1.2 *	109.000	
ENTITY		TEL
ERIC THE UNREADY	99.900	
ESPANA THE GAMES 92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *		79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III *	109.900	TEL
F1 CHALLENGE *	TEL	
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	
F15 STRIKE EAGLE III *	109.900	
F19 STEALTH FIGHTER	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	
FIRE FORCE		49.900
FIRE & ICE		49.900
FLAG *	TEL	TEL
FLASHBACK *	TEL	49.900
FREDDY PHARKAS *	119.900	
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	109.900	
GOAL (KICK OFF III)		69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *		TEL
LA BELLA E LA BESTIA *	49.900	
LANDS OF LORE *	TEL	
LAURA BOW II	99.900	
LEEDS UNITED	49.900	49.900
LEGEND CLASSIC	49.900	39.900
LEGEND OF KIRANDIA	89.900	89.900
LEGEND OF MYRA	59.900	
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II	89.900	69.900
LINE IN THE SAND	99.900	
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL *	TEL	TEL
LIVERPOOL	49.900	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SOCCER KID		TEL
SPACE CRUSADE	49.900	
SPACE HULK *	TEL	TEL
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V *	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPACEWARD HO!	129.900	
SPEAR OF DESTINY *	TEL	
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER	99.900	
SPRING BREAK 301	79.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STARTREK	99.900	
STEEL EMPIRE	89.900	89.900
STREET FIGHTER 2 *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	119.900	
STRIKE COMMANDER S.A.P. *	79.900	
STRIKER (1 MB)		59.900
STRIP POKER LIVE *	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	
SUB *	TEL	
SUPER CAULDRON	49.900	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO		TEL
SUPERTETRIS	89.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TERMINATOR 2029 *	TEL	
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE 7TH GUEST (CD ROM)	169.000	
THE COMPLETE CHESS SYSTEM *	89.900	
THE DARK HALF	89.900	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	
THE LEGACY	139.900	
THE MAGIC CANDLE III	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL
THE SUMMONING	89.900	
THE WALKER *		TEL
TORNADO *	TEL	
TOTOTREK II *		99.000
TRACON II	TEL	69.900
TRADERS *	TEL	TEL
TRANSARTICA *	TEL	TEL
TRODDLERS		49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	119.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	119.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE *	129.900	
UNIVERSAL MONSTERS (1 MB) *		39.900
UNLIMITED ADVENTURES	TEL	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
VALHALLA	TEL	
VEIL OF DARKNESS	119.900	
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST *	79.900	
WACKY FUNSTERS *	TEL	
WAR IN THE GULF *	TEL	TEL
WATERWORLD	TEL	TEL
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 *	149.900	
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER II	99.900	
WING - COMMANDER II SP. OPERATIONS II	49.900	
WIZKID		39.900
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	
W. W. F. II	49.900	49.900
XENOBOTS *	79.900	
X - WING *	119.900	
ZOOL	79.900	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
ARABIAN NIGHTS *		49.900
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	89.900	99.900
ATAC	99.900	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA *	169.000	
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	99.900
A - TRAIN	99.900	99.900
A - TRAIN CONSTRUCTION SET	39.900	
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN II		TEL
BARD'S TALE COSTRUCTION SET		89.900
BART VS. THE WORLD *		TEL
BATMAN IL RITORNO	TEL	TEL
BATTLECHESS 4000	99.900	
BC KID *		TEL
BEAVERS		49.900
BEST OF THE BEST	TEL	TEL
BETRAYAL AT KRONDOR *	TEL	
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLADE OF DESTINY *	TEL	TEL
BODY BLOWS		69.900
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE *	89.900	
CAESAR	69.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR & DRIVER	89.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	
CATCH' EM	49.900	
CATTIVIK (1 MB)		49.900
CENTURION	69.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE		59.900
CHUCK ROCK II		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMANCHE DATA DISK 1 *	TEL	
COMBACT AIR PATROL *		TEL
COOL CROC TWINS	49.900	
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	
CRAZY CARS 3	69.900	
CREATURES *		59.900
CREEPERS *	79.900	TEL
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON		59.900
D - DAY *	99.900	69.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
LORD OF THE RINGS II	99.900	
LORDS OF TIME		49.900
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON *	39.900	39.900
MANIAC MANSION (KIXX XL) *	29.900	39.900
MANTIS	129.900	
MARIO IS MISSING	99.900	
MARIO ON TYPING	79.900	
MC DONALD LAND *	49.900	59.900
MERCENARIES *	109.900	
METAMORPHOSIS *		TEL
MICHAEL JORDAN IN FLY	89.900	
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
NFL	69.900	
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF *		89.900
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE		59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS *	59.900	
PACIFIC ISLANDS II	79.900	
PACIFIC WARS *	119.900	
PC AUTO *	169.000	
PC COSMOS *	169.000	
PC UOMO *	169.000	
PFS WINDOW WORKS *	199.000	
PIRATES	39.900	39.900
POOL		69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
POWER MONGER	89.900	69.900
POWER MONGER WORLD WAR / DATA DISK		49.900
PREHISTORIK II *	69.900	TEL
PRIME MOVER *		TEL
PRINCE OF PERSIA		24.900
PUTT PUTT	89.900	
QUEST FOR GLORY 3	99.900	
RAGNAROK *	TEL	
RAMPART	69.900	
REACH FOR THE SKIES *	89.900	89.900
RED ZONE		69.900
REX NEBULAR	119.900	
RINGWORLD *	TEL	
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	69.900
RULES OF ENGAGEMENT 2 *	TEL	TEL
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III		99.900
SHADOW OF THE COMET *	129.900	
SHADOW PRESIDENT *	TEL	
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	
SIEGE	89.900	
SIM ANT	89.900	69.900
SIM EARTH		89.000
SIM FARM *	TEL	
SIM LIFE	99.900	
SLEEPWALKER *	49.900	39.900
SMASH		49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900	
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
AMERICA ATLANTIC DISK GREAT NAVAL BAT. *	59.900	
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLE *	59.900	
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HEROES OF THE 357 TH	79.900	
HIRED GUNS *	TEL	TEL
HISTORYLINE 1914 - 18 *	TEL	
HOOK	69.900	59.900
HOYLES CLASSICS *	119.900	
HUMAN RACE *	TEL	TEL
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	
ISLAND OF DR. BRAIN *	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA		49.900
KGB	89.900	79.900

OFFERTA KARAOKE

KIT KARAOKE AMIGA *199.000
KIT KARAOKE VHS *199.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A [DIS]POSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	
			COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L. 7.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L. 13.000	☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ 3.1/2	☐ 5.1/4	TOTALE L.	☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
GM	PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATEC[I]		☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER ...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE HAI UN PC Corri IN EDICOLA

TROVERAI LA RIVISTA CHE FA per Te

A SOLE L. 9.900

CON Dischetto DA 3 1/2

Tutto su:
GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

STESSA SPIAGGIA, NUOVO MARE

COME DA PRASSI ORMAI CONSOLIDATA ANCHE PER QUEST'ANNO QUELLO CHE AVETE FRA LE MANI È UN NUMERO DOPPIO, OPPORTUNAMENTE UNIFICATO PER I MESI DI LUGLIO-AGOSTO IN MODO DA CONCEDERCI UN MESE DI MERITATO RIPOSO, DURANTE IL QUALE RITEMPRARCI DALLE FATICHE DI UNA STAGIONE VISSUTA INTENSAMENTE DA TUTTA LA REDAZIONE.

QUESTO È COMUNQUE ANCHE IL NUMERO CHE SEGUE IL CES DI CHICAGO, E COME TALE LO TROVERETE PARTICOLARMENTE RICCO DI NOVITÀ E ALCUNE RECENSIONI DA TEMPO ATTESE, COME QUELLE DI LANDS OF LORE - GIOCO DI COPERTINA - E DAY OF THE TENTACLE, L'ULTIMO CAPOLAVORO DELLA LUCAS.

DAL MOMENTO CHE HO AVUTO L'OCCASIONE D'ESSERE PERSONALMENTE PRESENTE A QUEST'IMPORTANTE MANIFESTAZIONE AMERICANA, NE APPROFITTO PER UN PAIO DI CONSIDERAZIONI SU QUELLI CHE MI SEMBRANO I MOVIMENTI DEL MERCATO PIÙ SIGNIFICATIVI.

UNA PRIMA CITAZIONE PER IL 3DO, MACCHINA CHE RITENGO DESTINATA A RIVOLUZIONARE IL MONDO MULTIMEDIALE MONDIALE NEL GIRO DI POCHI ANNI (TROVATE COMUNQUE UN BELL'ARTICOLO VOLTATA QUALCHE PAGINA). NON POSSO POI CHE RIBADIRE UNA CONTINUA E INARRESTABILE CRESCITA DELLE CONSOLE, I CUI VOLUMI COMPLESSIVI DI VENDITA PROSEGUONO LA LORO ESPONENZIALE DIFFUSIONE. TUTTO QUESTO CON EVIDENTI RIPERCUSSIONI SUL SOFTWARE PER COMPUTER, CHE DA PARTE SUA RIBADISCE UN GIÀ DA TEMPO ESISTENTE PROCESSO DI "QUALITATIZZAZIONE", PARTICOLARMENTE EVIDENTE SUI PC, A DISCAPITO DELLA QUANTITÀ DI TITOLI COMPLESSIVI IMMESSI SUL MERCATO. ATTENDIAMO COMUNQUE L'ECTS DI SETTEMBRE PER UN NUOVO PUNTO DELLA SITUAZIONE.

C'È POI UNA GROSSA NOVITÀ, CHE NOTERETE SENZ'ALTRO SFOGLIANDO LA RIVISTA: IL CAMBIO DI IMPAGINAZIONE. NIENTE DI RIVOLUZIONARIO, SOLO ALCUNI RITOCCHI QUA E LÀ. COLGO QUINDI L'OCCASIONE PER SALUTARE SABRINA E TUTTO LO STUDIO TRP, CON I QUALI ABBIAMO COLLABORATO NEGLI ULTIMI DUE ANNI (CON UN CONSIDEREVOLE MIGLIORAMENTO DELL'IMMAGINE GRAFICA COMPLESSIVA), E DARE INVECE IL BENVENUTO AD ANGELO BELLAFANTE, CHE GIÀ DALLO SCORSO NUMERO HA COMINCIATO A OCCUPARSI DI TGM E CHE A PARTIRE DA QUESTO MESE HA AVUTO MODO DI METTERE IN PRATICA ALCUNE DELLE SUE INNUMEREVOLI PROPOSTE. LA NOSTRA SPERANZA È, NATURALMENTE, QUELLA CHE LE VARIANTI DA NOI APPORTATE RACCOLGANO IL VOSTRO PIENO CONSENSO. SE IN OGNI CASO AVETE QUALCHE SUGGERIMENTO O OSSERVAZIONE DA PROPORRE, NON ESITATE A FARLO...

CON QUESTO È TUTTO, CI SI RITROVA A SETTEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE.

MAX REYNAUD

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione:** Bellafante Design Studio Milano tel. (02) 26.000.143 **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%
ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

1 DEMO ORIGINALE GIOCABILE

DUNE II
LA GUERRA NEL DESERTO DELLA WESTWOOD

SYNDICATE
IL RITORNO DELLA BULLFROG

GOAL
L'ATTESISSIMO CAPOLAVORO DI DINO DINI

RECENSITI PER VOI: DUNE II THE BATTLE FOR ARRAKIS - AV8B HARRIER ASSAULT
THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES - MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS
FLASHBACK - STRIP POKER LIVE - THE LOST VIKINGS - YO! JOE - D-DAY

Anno III Numero 19 - Lug./Ago. 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

GATI 2 POSTER IN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	54
TIPS	67
CD-I	116
BOARDGAME	118
CONSOLEMANIA	122
THE MUSIC MACHINE	124
TGM MOVIE	126
TALENT SCOUT	130
TALENT ART	132
TGM MAIL	135

AMIGA

D-DAY	66
DUNE II	105
F1 CHALLENGE	102
GLOBAL GLADIATORS	60
LOST VIKINGS	79
ROBOCOD	107
STRIP POKER LIVE	97
YO!JOE!	76

PC

ACES OVER EUROPE	98
D-DAY	66
DAY OF THE TENTACLE	62
INTERNATIONAL OPEN GOLF	100
LANDS OF LORE	55
LOST IN TIME	84
ROBOCOD	107
SPACE HULK	89
WAR IN THE GULF	92
COBRA MISSION	94

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

1/5 Indica un giudizio non soddisfacente

2/5 Indica un giudizio nel complesso sufficiente

3/5 Indica un giudizio discreto

4/5 Indica un giudizio molto convincente

5/5 Indica un giudizio estusiastico

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA,
GIOCABILITA'
e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

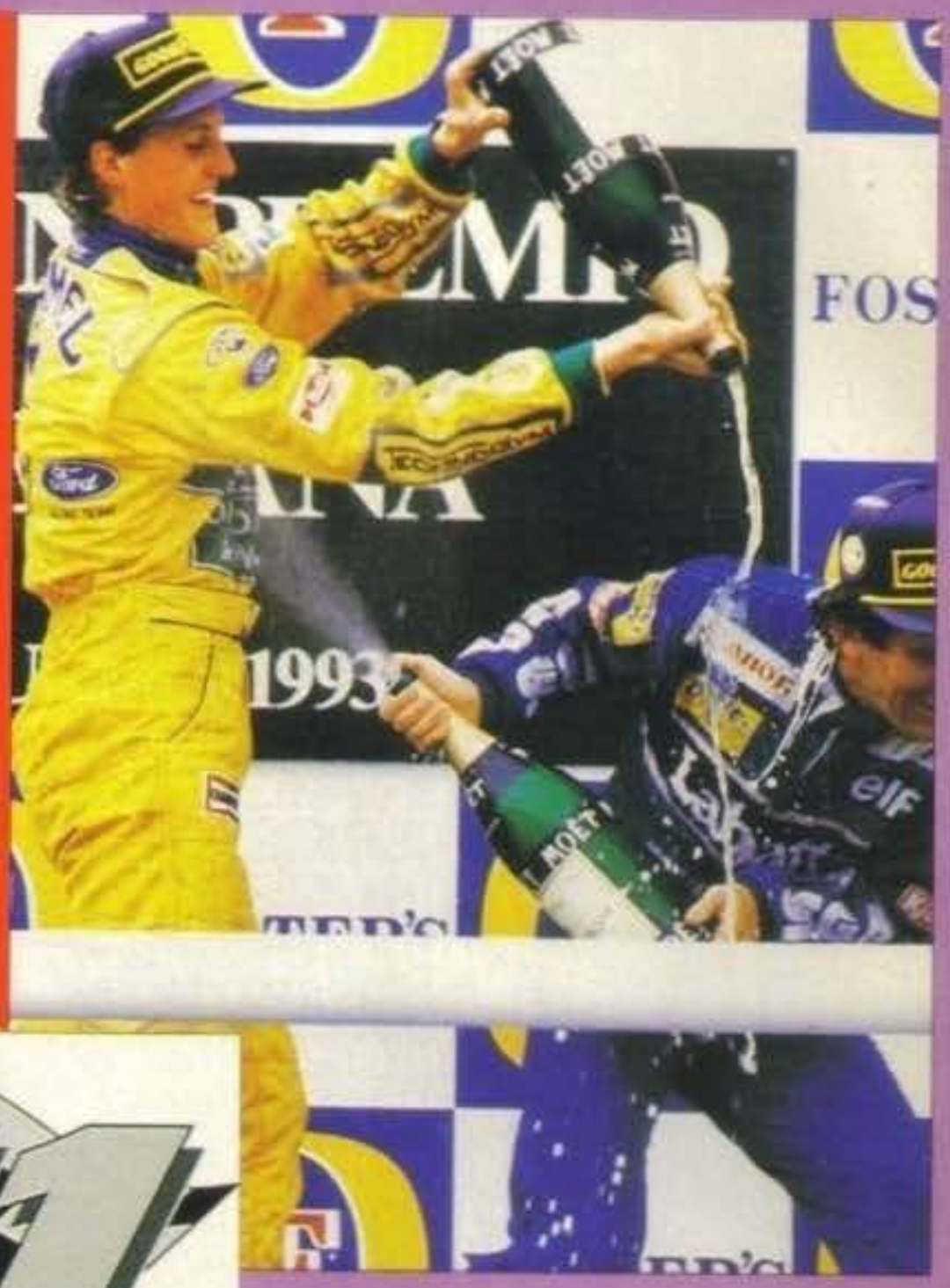
VOCI DI

DEAR CHICAGO

Per ragioni di spazio non m'è stato possibile inserire il solito reportage fotografico relativo al più recente Consumer Electronic Show di Chicago (cui l'intero numero fa ampiamente riferimento).
Fa niente, mi limiterò a salutare la comitiva Leader al gran completo, con la quale ho condiviso "lunghe e faticose serate di noiosa lavoro", la lungimirante Katia Ribolzi (lei sa il perchè), il grande Raul (grazie al quale abbiamo sconfitto a biliardo una vera bestia yankee!) e quello che rappresenta ormai per tutti un mito senza tempo: Vittorio Oleotti.

LA DOMARK DI NUOVO IN PISTA

Si chiamerà semplicemente F1 e si propone come un dei titoli più importanti che la Domark abbia realizzato in questi ultimi anni. L'uscita è prevista per Settembre, ne sapremo quindi di più sul prossimo numero.



OOOPS!

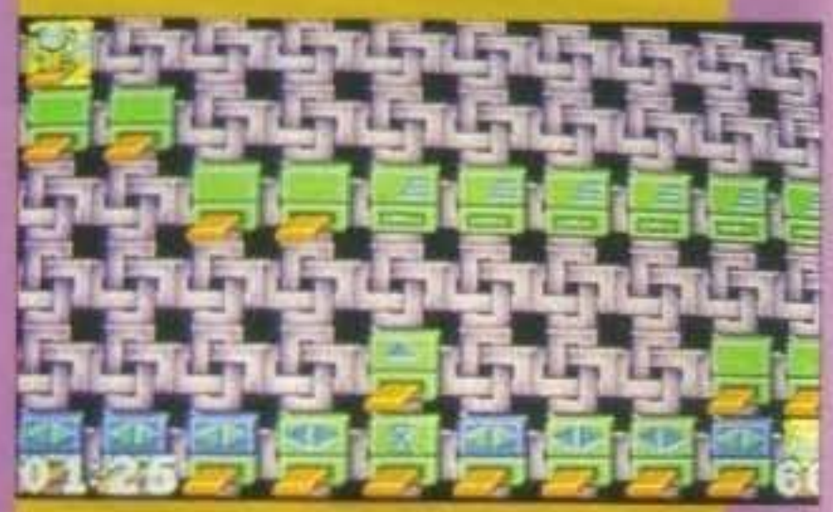
Sullo scorso numero ci siamo dimenticati di premiare Freddy Pharkas con il bollino Star Player, nonostante la votazione fosse meritevole. S'è trattato naturalmente di una semplice dimenticanza, non me ne vogliano alla Sierra, per carità!

IL RITORNO DELL'INCA

Sono arrivate le prime due schermate in assoluto dell'atteso seguito per il dibattutissimo Inca della Coktel Vision. In attesa di nuove e più esaurienti informazioni le sottoponiamo alla vostra attenzione.

PUSHING BEYOND

Vista il grande successo di Pushover la Ocean ne ha già praticamente ultimato il seguito. Si chiamerà One Step Beyond e sarà disponibile alla fine di Luglio.



MIRAGGIO SQUARTATORE

No, non è il titolo del nuovo numero di Demon Hunter, ma solo un richiamo per l'ultima novità annunciata dalla Mirage. E' infatti in arrivo tale Jack Ripper, un'avventura dai macabri toni horror ideata da Ezra Sidran e programmata dagli autori di Universal Military Simulator II, meglio conosciuto come UMS II.
La recensione sul prossimo numero.

NUOVE LEGGENDE...

La Legend, da sempre specializzata in avventure testuali ha ormai praticamente ultimato il seguito della sua più popolare epopea spaziale: Gateway. Il seguito, che si chiamerà Homeworld dovrebbe essere disponibile entro la fine dell'estate. Prevista invece per l'autunno la prima avventura interamente grafica, il suo nome è Companions of Xanth. Recensione e preview sul prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

LA MINDSCAPE DA ANCORA SCACCO

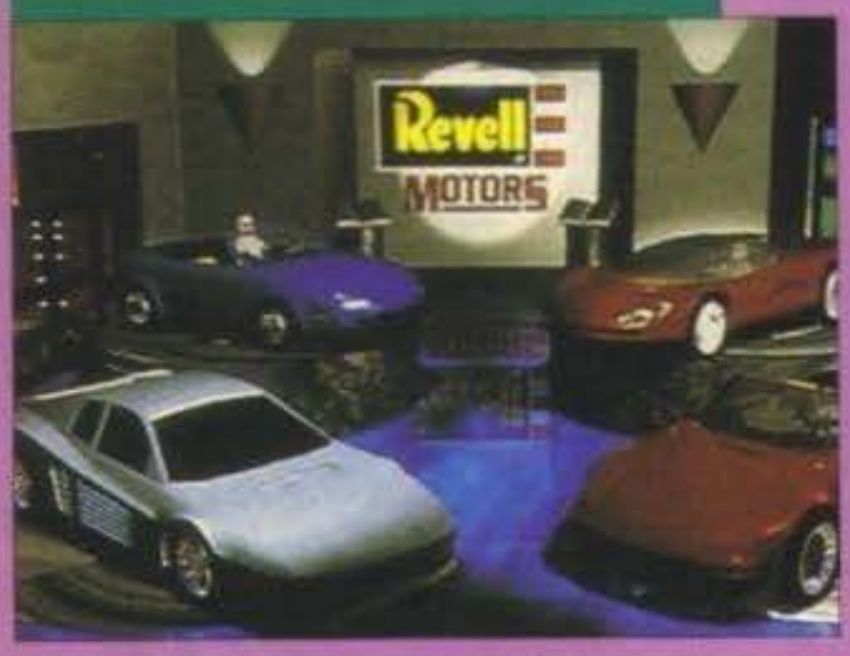
Il titolo dell'ultima simulazione scacchistico attesa per quest'estate? ChessMaster 3000, disponibile in questi giorni.

LA PSYGNOSIS ACQUISTATA DALLA SONY!

Ormai è ufficiale, il colosso multinazionale ha scelto d'acquisire la rinomata casa di Liverpool per poter meglio tenere sott'occhio il mercato software, ritenuto di fondamentale importanza strategica per i prossimi anni. Particolare interesse sarà rivolto allo sviluppo della tecnologia CD-Rom, dopo Dracula e Microcosm attendetevi dunque anche CliffHanger e The Last Action Hero... Ulteriori sviluppi nei prossimi numeri.

VIDEOREVELL

La Revell, nota in tutto il mondo per i suoi modellini in miniatura ha deciso di lanciarsi nel mondo dei videogiochi. In arrivo a breve scadenza un paio di simulatori di guida che lasciano molto ben sperare. In attesa della recensione, o di una preview più completa, godetevi queste foto...



NOVITA' DALLA SIR TECH

Mentre proprio in questi giorni dovrebbe fare il suo ingresso sul mercato il tanto atteso Blade of Destiny, è già in avanzata fase di lavorazione un nuovo titolo, questa volta un'interessante simulazione strategica chiamata Jagged Alliance.

UNA NOTA DI MERITO

Non c'era più lo spazio per una preview più dettagliata e quindi ci limitiamo a questo breve trafiletto riguardante i nuovi titoli dell'americana Merit Software: Isle Of The Dead (cui si riferisce l'immagine), Kronolog - The Nazi Paradox, Starship e Tom Landry Strategy Football.

I CASTELLI DELLA SSI

Annunciato per quest'estate un nuovo simulatore targato SSI, si chiama Stronghold e si presenta come una variante al celebre Castles dell'Interplay. La recensione sul

LA PRIMA AVVENTURA A TEMPO DI ROCK

Si chiama Total Distortion, sviluppata su CD ROM e pubblicata dalla neonata Pop Rocket. La data di uscita ancora non è nota, così ancora non si sa se verrà mai ufficialmente importata in Italia. Vedremo d'informarci al riguardo.

MORTAL KOMBAT SU AMIGA!

E' ufficiale! Sarà la Virgin a pubblicarlo, realizzato dalla Probe Software e nei negozi per Natale. E' stata inoltre confermata anche la conversione di Terminator 2 - The Coin op. Sempre nell'ambito del medesimo accordo con l'Acclaim dovrebbero finalmente vedere la luce anche i tanto attesi Alien 3, Krusty's Fun House e Simpson Vs The World.

KRISALIS ANCORA IN ROSSO

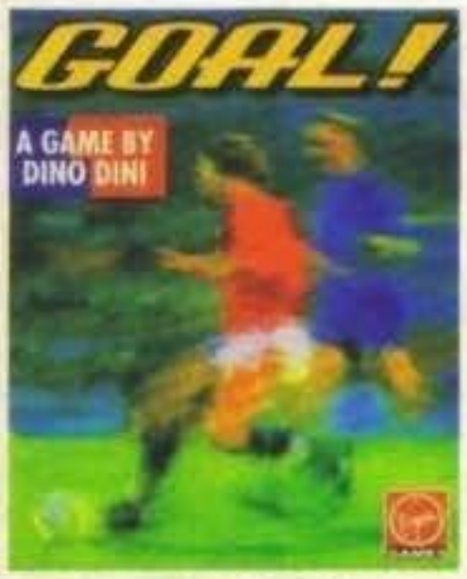
In seguito al grande successo dei precedenti titoli la Krisalis ci riprova con Manchester United Premier League Champions, in uscita il prossimo autunno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

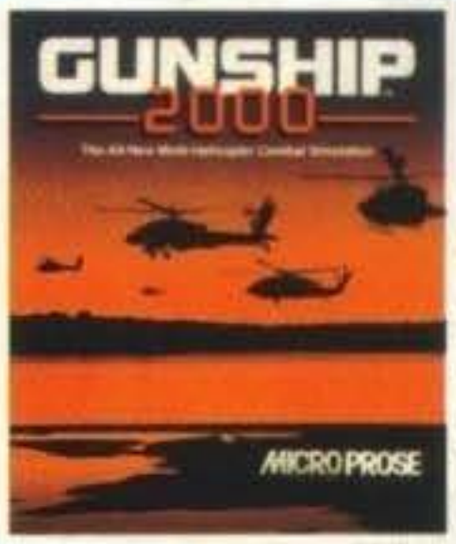
ESTATISSIMA



GOAL!

Dino Dini, il popolarissimo programmatore di "KICK OFF" e "KICK OFF II", ha realizzato l'attesissimo seguito! Oltre 80 squadre, 4 diversi terreni di gioco, un impareggiabile controllo di palla. Tutto ciò che ci si può aspettare da un gioco di calcio... e ancora di più!

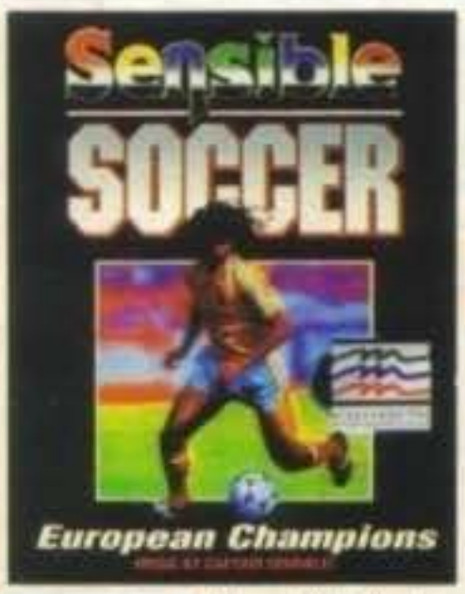
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



GUNSHIP 2000

Assolutamente un "MUST" per tutti gli appassionati di simulazione di volo! Missioni senza fine per 7 dei più avanzati mezzi in dotazione all'esercito americano. Il tutto all'insegna di due componenti irrinunciabili: realismo ed accuratezza.

SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



SENSIBLE SOCCER

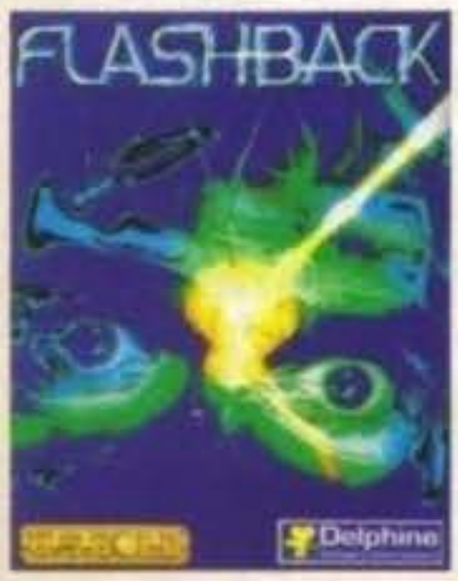
La parola d'ordine è: straordinaria giocabilità! Dopo il successo della versione Amiga ecco di nuovo insieme gli ingredienti perfetti : abilità, velocità e controllo, più l'insostituibile atmosfera di un vero incontro di calcio!

MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI

EYE OF THE BEHOLDER III

Il terzo episodio della serie che ha saputo appassionare schiere di giocatori in tutto il mondo! Infinitamente più grande dei suoi predecessori il gioco si sviluppa in una moltitudine di ambienti diversi, dove una serie di sfide con le creature più svariate attende tutti gli impavidi eroi che osano mettervi piede...

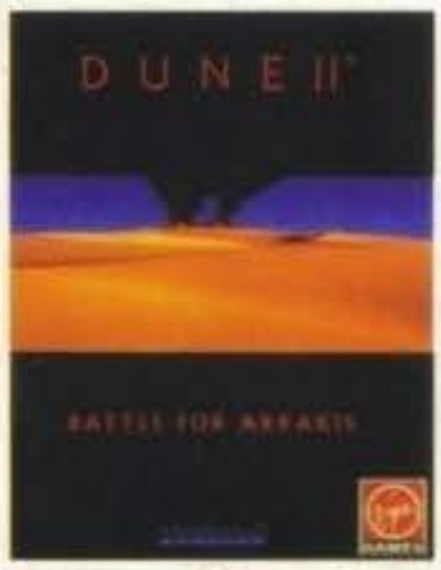
SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI



FLASHBACK

Michael, custode di un incredibile segreto, scampa di misura a due attentati. Catturato dai servizi segreti decide di optare per una disperata e quanto mai improbabile fuga. Un'avventura appassionante, una giocabilità dallo stile unico, un sonoro degno dei più grandi film di fantascienza...

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



DUNE II

Un altro capolavoro dai programmatori della serie "EYE OF THE BEHOLDER"! Questa volta la posta in gioco è il melange, una spezia che, se raffinata, ha il potere di cambiare la vita dell'uomo. E Arrakis, un desolato pianeta desertico, è l'unico luogo nell'universo in cui si può raccogliere questa preziosa merce di scambio, inequivocabile strumento di potere per colui che ne entra in possesso.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

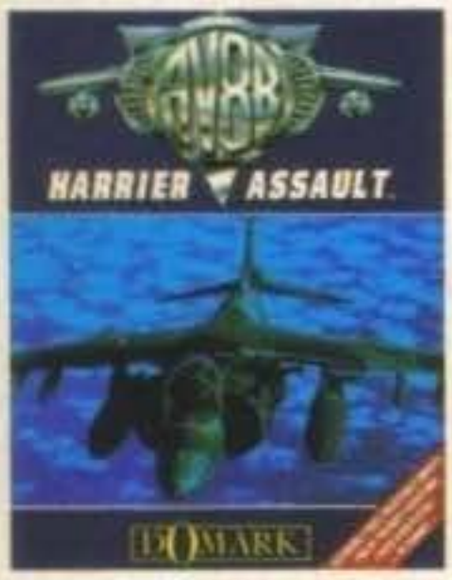
http://www.oldgamesitalia.net/

DALLO SPORT ALL'AVVENTURA, DALLE SIMULAZIONI DI VOLO ALLA STRATEGIA...E ANCORA DI PIÙ!
RIVOLGITI AL PUNTO VENDITA PIÙ VICINO PERCHÉ LA TUA ESTATE È DECOLLATA ALL'INSEGNA DEL DIVERTIMENTO!

STRIP POKER LIVE

Una divertente versione del gioco del poker. Il giocatore ha la possibilità di spogliare i suoi avversari: 4 avvenenti ragazze e un attraente modello. E, cosa importante, non è assolutamente consentito barare!

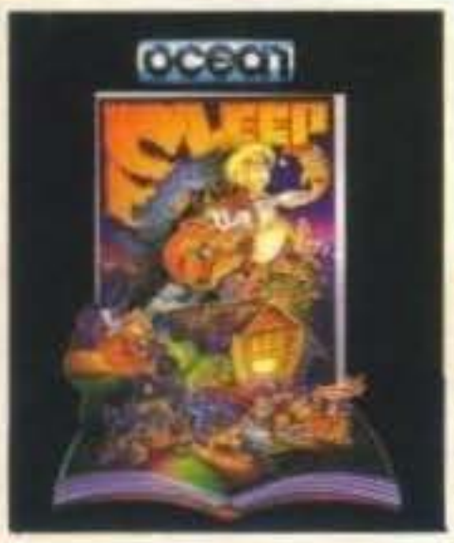
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb
CDTV



AV8B HARRIER ASSAULT

Lo scenario di gioco è quello indonesiano, dove una fazione estremista, a seguito di un colpo di stato, ha preso il controllo del Paese. Il giocatore è al comando di un'unità di militari americani, incaricati di prevenire nuovi disordini e di conseguire la conquista graduale dell'isola.

MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb



SLEEPWALKER

Due i protagonisti del gioco: Lee, un ragazzino sonnambulo combina disastri e Ralph, un fedele cagnolino che deve fare del suo meglio per tenere lontano il suo padrone dai guai e per rendere dolce il suo risveglio.

MANUALE IN ITALIANO
CBM 64

ABRUZZO • **COMPUTER MARKET** – VIA TRIESTE 79/81 - PESCARA (085-4216007) **CAMPANIA** • **GIOCATTOLI LANZETTA** – VIA CARDUCCI 45 - AVELLINO (0825-30755) • **BUSINESS COMPUTER** – C.SO DANTE 43 - BENEVENTO (0824-21465) • **CAPRI GRAPHIC** – VIA LISTRIERI 17 CAPRI (NA) (081-8375212) • **ELECTRONIC SYSTEMS** – VIA A. DE GASPERI 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) (081-8712504) • **LA CAMERA OSCURA** – VIA P. CASTELLINO 22 - NAPOLI (081-5795889) • **ODORINO** – LARGO LALA 22/A - NAPOLI (081-614446) • **TOP VIDEO** – VIA S. ANNA DEI LOMBARDI 12 - NAPOLI (081-55111115) • **INFORMATICA ESSE** – VIA LIBERTÀ - 258/B PORTICI (NA) (081-7766465) • **DATA OFFICE** – VIA ROMA 5/7 - S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) (081-5743260) • **COMPUTER SERVICE** – VIA L. DA VINCI 81 - SCAFATI (SA) (081-8634282) **EMILIA ROMAGNA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** – VIA MURRI 73/D - VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA (051-6236650) • **MORINI & FEDERICI** – VIA MARCONI 28 - BOLOGNA (051-520305) • **BUSINESS POINT** – VIA C. MAIER 85 - FERRARA (0532-765462) • **SOFT GALLERY** – VIA MORTARA 60/B - FERRARA (0532-49772) • **COMPUTER VIDEO CENTER** – VIA CAMPO DI MARTE 122 - FORLÌ (0543-66388) • **SUPER BIT** – VIA BOLOGNESI 37 - FORLÌ (0543-32229) • **ORSA MAGGIORE** – PIAZZA MATTEOTTI 20 - MODENA (059-211200) • **A.T.E.** – BORGO PARENTE 14 A/B - PARMA (0521-234030) • **ZANICHELLI** – VIA SAFFI 78/B - PARMA (0521-239845) • **ZETA INFORMATICA** – VIA E. LEPIDO 6 - PARMA (0521-494358) • **DELTA COMPUTER** – VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - PIACENZA (0523-753318) • **HIGH PRESTIGE** – VIA CARDUCCI 4 - PIACENZA (0523-335331) • **ZUCCHERELLI** – VIA CAVOUR 74 - RAVENNA (0544-31295) • **COMPUTER LINE** – VIA S. ROCCO 10/C - VIA J. F. KENNEDY 15/T - REGGIO EMILIA (0522-432679) • **MICROINFORMATICA** – PIAZZA MARTIRI PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - SASSUOLO (MO) (0536-802955) **FRIULI VENEZIA-GIULIA** • **COMPUTER SHOP** – VIA PAOLO RETI 6 - TRIESTE (040-631330) • **VIDEOLANDGAMES** – VIA RISMONDO 4 - TRIESTE (040-369993) • **SME** – VIA UDINE 28 - ZOPPOLA (PN) (0434-97316) **LAZIO** • **COMPUTER SCHOOL 2000** – VIA MURA DEI FRANCESI 99 - CIAMPINO (RM) (06-7962254) • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** – VIA CASE NUOVE 3 - CIVITAVECCHIA (RM) (0766-35352) • **GIGLIO LUIGI** – VIA VITRUVIO 282 - FORMIA (LT) (0771-771511) • **KEY BIT** – VIA CIALDINI 8/10 - LATINA (0773-489551) • **COMPUTER SHOP** – VIA KENNEDY 100 - MONTEROTONDO (RM) (06-9068540) • **ARICÒ GIOVANNI** – VIA MAGNA GRECIA - ROMA (06-776829) • **CAMPA ADOLFO** – VIA PRENESTINA 486 - ROMA (06-21802967) • **CASA MIA GAIA** – LARGO BOCCEA 12 - ROMA (06-6621548) • **COMPUSHOP** – VIA NOMENTANA 265 - ROMA (06-4402243) • **COMPUTEL** – VIA E. ROLLI 33 - ROMA (06-5816673) • **D & D** – VIA LUNGO TEVERE DEI MELLINI 38 - ROMA (06-3220972) • **DISCOTECA FRATTINA** – VIA FRATTINA 50/51 ROMA (06-6791493) • **ELETTRONICA M. F.** – VIALE NOBILIORE 16 - ROMA - (06-7100502) • **GEMAR** – VIA DI PORTA CAVALLEGGERI 65/67 - ROMA (06-634300) • **GIORNI GIOCATTOLI** – VIA MARCANTONIO COLONNA 34 - ROMA (06-3216929) • **M. ELECTRONIC** – C/O COMMERCIALE I GRANAI - ROMA (06-51955751) • **METRO IMPORT** – VIA DONATELLO 37/B - ROMA (06-3227600) • **ODIS** – P.ZZA P.TE LUNGO 3 - S. MARIA AUSILIATRICE 23 - ROMA (06-7016436) • **PERGIOCO** – VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 - ROMA (06-3720129) • **R.C.E.** – PIAZZA DEI GERANI 40 - ROMA (06-282949) • **VIDEO TAPE CENTER** – VIA TRIPOLITANA 191 - ROMA (06-86208176) • **COMPUTER SHOP C/O MERCATONE ZETA** – VIA DELLE SCIENZE - S. RUFINA CITTÀ DUCALE (RI) (0746-607040) • **MASTROGIROLAMO** – V.LE OBERDAN 84 - VELLETRI (RM) (06-9628561) • **BUFFETTI COMPUTER SHOP** – P.ZZA DEI CADUTI 12 - VITERBO (0761-345338) **LIGURIA** • **ABM COMPUTERS** – P.ZZA DE FERRARI 2 - GENOVA (010-294636) • **PLAY TIME** – VIA GRAMSCI 3/5/7R - VIA SESTRI 50/R - VIA DELLE CASACCIE 14/16/18 - GENOVA (010-5704142) • **CELESIA** – VIA GARIBALDI 144 - LOANO (SV) (019-668241) • **PAGLIALUNGA** – VICO LICETI 6 - RAPALLO (GE) (0185-273289) • **ATHENA INFORMATICA** – VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - SAVONA (019-808557) • **CENTRO HI-FI VIDEO** – VIA DELLA REPUBBLICA 38 - SANREMO (IM) (0184-506500) • **MASSA AGOSTINO** – VIA CAMOZZINI 17/18R - VOLTRI (GE) (010-630781) **LOMBARDIA** • **PENATI** – VIA TICINO 1 - ABBIATEGRASSO (MI) (02-94966974) • **TINTORI ENRICO** – VIA BROSETA 1 - BERGAMO (035-248623) • **MASTER INFORMATICA** – VIA CORSICA 205 - BRESCIA (030-3773704) • **VIGASIO** – CORSO ZANARDELLI 3/7 - BRESCIA (030-295858) • **MASTER PIX** – VIA S. MICHELE 3 - BUSTO ARSIZIO (VA) (0331-620430) • **COMPUTERLAND** – VIA TRIESTE 6 - CASSANO MAGNAGO (VA) (0331-204074) • **IL COMPUTER** – VIA INDIPENDENZA 90 - COMO (031-240959) • **PENATI** – VIA SIMONE 49/D - CORBETTA (MI) (02-9779401) • **PRISMA** – VIA BUOSO DA DOVARA 8 - CREMONA (0372-436900) • **B & B COMPUTER** – VIA CADOLINI 6 - GALLARATE (VA) (0331-771164) • **INFOCAM** – VIA PROVINCIALE 38 - GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) (0364-89379) • **FUMAGALLI** – VIA CAIROLI 48 - LECCO (CO) (0341-363341) • **COMPUTER** – GALLERIA FERRI 7 - MANTOVA (0376-325616) • **MEGABYTE 4** – VIA P.F. CALVI 95 - MANTOVA (0376-220729) • **B.C.S.** – VIA MONTEGANI 11 - MILANO (02-8464960) • **BRAHA ALBERTO** – VIA P. CAPPONI 5 - MILANO (02-437468) • **JOYSTICK FUN** – VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO (02-48952821) • **LU.MEN** – VIA S. MONICA 3 - MILANO (02-66100878) • **MESSAGGERIE MUSICALI** – CORSO V. EMANUELE 22 - MILANO (02-781251) • **NEWEL** – VIA MAC MAHON 75 - MILANO (02-39260744) • **NIKI SHOW-ROOM** – VIA TAVAZZANO 14 - MILANO (02-33001568) • **PERGIOCO** – VIA S. PROSPERO 1 - MILANO (02-86463414) • **SUPERGAMES** – VIA VITRUVIO 37 - MILANO (02-29520180) • **TC SISTEMA** – L.GO CORSIA DEI SERVI 11 - MILANO (02-760841) • **BIT 84** – VIA ITALIA 4 - MONZA (MI) (039-320813) • **IL CURSORE** – PIAZZA M. DELLA LIBERTÀ 7 - NOVATE (MI) (02-3548765) • **S.W. COMPUTER** – VIA C. BATTISTI 24 - PAVIA (0382-308262) • **NEXT COMPUTERS** – VIA BUGATTI 13 - RHO (MI) (02-26827119) • **FLOPPY** – VIA MORAZZONE 21 - VARESE (0332-230006) **MARCHE** • **PERSONAL COMPUTER** – VIA PONCHIELLI 2 - PESARO (0721-454403) **PIEMONTE** • **PUNTO BIT** – CORSO LANGHE 26/C - ALBA (CN) (0173-441624) • **ASTI GAMES** – CORSO V. ALFIERI 26 - ASTI (0141-436853) • **HOBBYLAND** – VIA BERTODANO 1 - BIELLA (VC) (015-32961) • **COMPUTER** – VIA KENNEDY 22 - BORGOMANERO (NO) (0322-846498) • **BIT INFORMATICA** – VIA V. EMANUELE 154 - CIRIÈ (TO) (011-9205455) • **ROSSI COMPUTERS** – CORSO NIZZA 42 - CUNEO (0171-603143) • **K & G** – VIA RANZONI 2 - NOVARA (0321-410390) • **COMPUTER WORK** – VIA RIVOLI 38/A ORBASSANO (TO) (011-9031567) • **ALEX COMPUTER** – CORSO FRANCIA 333/A - TORINO • **ALEX 2** – VIA TRIPOLI 179/B - TORINO (011-4033529) • **COMPUTER HOME** – VIA S. DONATO 46 - TORINO (011-482302) • **COMPUTING NEWS** – VIA MARCO POLO 40/E - TORINO (011-501512) • **MARCHISIO** – VIA POLLENZO 6 - TORINO (011-3852986) • **MOSCARITOLO BRUNO** – VIA VENARIA 77 - TORINO (011-2264065) • **PLAY GAME SHOP** – VIA C. ALBERTO 39/A - TORINO (011-8127567) • **QUEEN COMPUTER** – VIA CASTELGONBERTO 153 - TORINO (011-3090202) • **SOFTEL** – VIA NIZZA 45/F - TORINO (011-6690962) • **TV MIRAFIORI** – CORSO U. SOVIETICA 381/C - TORINO (011-616190) • **ELETTRONICA** – VIA SCALISE 5 - VERCELLI (0161-54793) **PUGLIA** • **WILLIAMS COMPUTER** – V.LE U. D'ITALIA 79 - BARI - (080-363579) • **DI MATTEO ELETTRONICA** – VIA C. PISACANE 11/15 - BARLETTA (BA) (0883-512312) **REPUBBLICA SAN MARINO** • **ELETTRONICS** – VIA V FEBBRAIO - SERRAVALLE (0549-900818) **SICILIA** • **AZETA** – VIA CANFORA 140 - CATANIA (095-501797) • **RANDAZZO** – L.GO DEI VESPRI 21 - CATANIA (095-7150003) • **RANDAZZO** – VIA GHIBELLINA 32 - MESSINA (090-672189) • **HOME COMPUTER** – V.LE DELLE ALPI 50/E - PALERMO (091-512745) • **RANDAZZO** – VIA M. STABILE 160 - PALERMO (091-6015250) – VIA G.B. LULLI 20/40 - PALERMO (091-6015111) **TOSCANA** • **WAR GAMES** – VIA R. SANZIO 128 - EMPOLI (FI) (0571-711512) • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** – VIA CENTOSTELLE 5 - FIRENZE (055-610251) • **NEW COMPUTER SERVICE** – VIA DEGLI ALFANI 2 - FIRENZE (055-2478341) • **PUNTO SOFT** – VIA TORCICODA 1/R - FIRENZE (055-700022) • **TELEINFORMATICA TOSCANA** – VIA BRONZINO 36 - FIRENZE (055-714884) • **IL COMPUTER** – V.LE COLOMBO 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) (0584-65200) • **FUTURA 2** – VIA L. CAMBINI 17/19 - LIVORNO (0586-888764) • **CIPOLLA ANTONIO** – VIA V. VENETO 26 - LUCCA (0583-582227) • **HIGH-TECH** – VIA MAZZINI 81 - PIETRASANTA (LU) (0584-71301) • **IDEA SOFT** – VIA VESPUCCI 98 - PISA (050-45178) • **GENIUS COMPUTER** – VIA M. COPPINO 113 - VIAREGGIO (LU) (0584-388903) **TRENTINO ALTO ADIGE** • **ERICH KONTSHIEDER** – LAUBEN 313 - MERANO (BZ) (0473-37392) **UMBRIA** • **ETA BETA** – P.ZZA S. DOMENICO - FOUGNO (PG) (0742-354063) • **MIGLIORATI** – VIA S. ERCOLANO 3/10 - PERUGIA (075-65309) • **CIEM MINUTI** – VIA PIEVAIOLA 166 - S. SISTO (PG) (075-394348) • **BUCCI FRANCO** – CORSO TACITO 76 - TERNI (0744-403106) • **RAMOZZI ROSSANA** – P.TA S.ANGELO 23 - TERNI (0744-409848) **VENETO** • **SARTORELLO** – VIA D. D'AOSTA 4 - CEGGIA (VE) (0421-329821) • **COMPUTER SERVICE** – B.GO TREVISO 150 - CITTADELLA (PD) (049-9400492) • **SME** – VIA ORSATO 5 - MARGHERA (VE) (041-5380227) • **GUERRA EGIDIO** – VIA BISSUOLA 20/A - MESTRE (VE) (041-940206) • **SME** – VIA TORINO 101 - MESTRE (VE) (041-5310033) • **COMPUTER SHOP** – C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 6 - PADOVA (049-681564) • **SME** – VIA CONEGLIANO 59 - SUSEGANA (TV) (0438-61613)

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

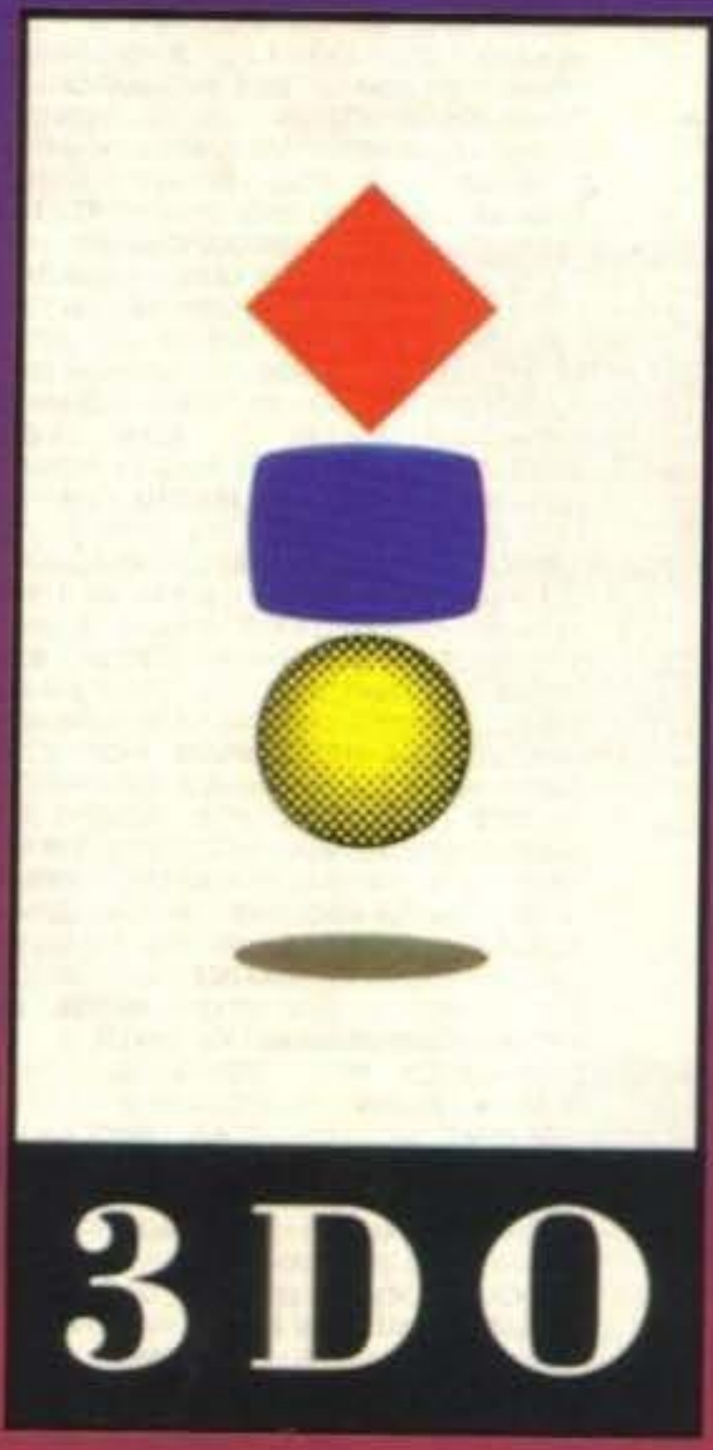
http://www.oldgamesitalia.net/

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Si sta avvicinando una nuova era per l'informatica e, soprattutto, per i sistemi multimediali? Così si direbbe, a sentire i responsabili della 3DO Company, e a giudicare da quello che è stato possibile vedere a Chicago, sembrerebbe proprio vero. Se volete saperne di più, continuate a leggere!

UN NUOVO SISTEMA INTERATTIVO MULTIMEDIALE BASATO SULLA TECNOLOGIA AL LASER. QUANTE VOLTE ORMAI ABBIAMO SENTITO STORIE SIMILI, CON PROMESSE DI INCREDIBILI PRODEZZE, SVANITE POI NEL NULLA? LA PAURA CHE ANCHE QUESTA VOLTA SI TRATTI DI UNO DEI SEMPRE PIÙ NUMEROSI "FALSI ALLARMI" NON PUÒ NON SUSSISTERE, MA TUTTI I FATTI SEMBREREBBERO SMENTIRE UN SIMILE TIMORE. IL 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER SEMBRA ESSERE VERAMENTE L'ANELLO DI CONGIUNZIONE TRA LE DIVERSE FORME DI COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE, LA MACCHINA INTERATTIVA PER ECCELLENZA, IL SISTEMA INFORMATICO DEL FUTURO.

L'IDEA NASCE DA TRIP HAWKINS, FONDATORE DELLA COMPAGNIA. DURANTE I SUOI STUDI E LE SUE RICERCHE ALL'UNIVERSITÀ DI HARVARD, HAWKINS AVEVA A LUNGO VALUTATO LE POSSIBILITÀ DEI SISTEMI INTERATTIVI. DALLE SUE RICERCHE ERA EMERSA L'UTILITÀ CHE AVREBBERO AVUTO DELLE MACCHINE DI QUESTO GENERE NELL'AMBITO LUDICO E, SOPRATTUTTO, IN QUELLO EDUCAZIONALE: I RAGAZZI - MA NON SOLO LORO - RISPONDONO IN MANIERA MOLTO PIÙ EFFICACE A UN INSEGNAMENTO DI CARATTERE MULTIMEDIALE CHE NON AI NORMALI SISTEMI EDUCATIVI. DURANTE QUESTE RICERCHE, HAWKINS VENNE ANCHE A CONTATTO CON IL FANTASTICO MONDO DEI COMPUTER, DEL QUALE NON POTÉ NON NOTARE LE POTENZIALITÀ IN CAMPO MULTIMEDIALE E INTERATTIVO. IL 3DO NASCE DA QUESTE CONSIDERAZIONI, DOPO LUNGHI ANNI DI STUDI, PROGETTI E RICERCHE FINALIZZATE ALLA CREAZIONE DI UN PRODOTTO DALLE CAPACITÀ STRABILIANTI, CHE HA RECENTEMENTE PRESO VITA GRAZIE ALL'APPOGGIO DI ALCUNE DELLE MAGGIORI COMPAGNIE INFORMATICHE E MULTIMEDIALI DEL MONDO.



IL 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER, ABBIAMO DETTO, SFRUTTA LA TECNOLOGIA LASER, QUELLA DEI COMPACT DISC PER INTENDERCI. LA STRUTTURA DELLA MACCHINA (DALL'ASPETTO SIMILE A QUELLO DI UNA CONSOLE, COME POTETE OSSERVARE VOI STESSI NELLA FOTO) È COMUNQUE PROFONDAMENTE DIVERSA DA TUTTI I CD CHE CONOSCIAMO E UTILIZZIAMO, E SFRUTTA UNA TECNOLOGIA DECISAMENTE AVANZATISSIMA. QUESTA SI PALESA, IN PARTICOLAR MODO, NELLA GESTIONE DI IMMAGINI E SUONI, DUE CARATTERISTICHE CHE LA RENDONO PERFETTA PER IL GIOCO COME PER L'INSEGNAMENTO, E CHE PERMETTONO UNA COMPATIBILITÀ PRESSOCHÉ TOTALE CON ALTRE FORME DI COMUNICAZIONE, VISIVE E NON.

INNANZITUTTO IL 3DO CONTIENE DUE "MOTORI" PER LA CREAZIONE DI IMMAGINI GRAFICHE TOTALMENTE INDIPENDENTI, IN GRADO DI GESTIRE IL VIDEO IN MANIERA RIVOLUZIONARIA. ATTRAVERSO 24 CANALI DMA (DIRECT MEMORY ACCESS) E UN'UNITÀ DI GESTIONE DELLA MEMORIA, LE IMMAGINI VENGONO RIELABORATE IN TEMPO REALE E PERMETTONO LA CREAZIONE DI EFFETTI TRIDIMENSIONALI DAL MASSIMO REALISMO. QUESTO RAPPRESENTA UN'EVOLUZIONE TOTALMENTE NUOVA RISPETTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLE CPU COMUNEMENTE USATE DAI COMPUTER, SCARSAMENTE ADATTABILI A SISTEMI DI INTERAZIONE MULTIMEDIALE. LA STRUTTURA HARDWARE DELLA MACCHINA PERMETTE DI RIELABORARE E MOSTRARE FINO A 64 MILIONI DI PIXEL PER SECONDO, UN NUMERO DECISAMENTE ASTRONOMICO SE MESSO A CONFRONTO CON I 3 MILIONI DELLE MACCHINE A 32 BIT E IL "MISERO" MILIONE DELLE 16 BIT. L'INNOVAZIONE PRINCIPALE, COMUNQUE, È DATA DALLA POSSIBILITÀ DI GESTIRE SEPARATAMENTE LE SINGOLE UNITÀ GRAFICHE (IN PRATICA UNA VERSIONE AVANZATA DEGLI SPRITE), CON IL SISTEMA PRINCIPALE CHE SI OCCUPA DI ORGANIZZARNE L'INTERAZIONE. QUESTO PERMETTE DI UTILIZZARE SPRITE SENZA LIMITI DI DEFINIZIONE, COLORI O DIMENSIONI, CHE SI RIVELANO ESTREMAMENTE FACILI DA ORGANIZZARE PER I PROGRAMMATORI.

IL 3DO OFFRE UNA SERIE DI OPZIONI GRAFICHE CHE DERIVANO PIÙ DAGLI EFFETTI SPECIALI DEL CINEMA CHE NON DALLA TRADIZIONE DEI NORMALI COMPUTER. LE IMMAGINI POSSONO ESSERE SPOSTATE, FATTE RUOTARE, RIMPICCIOLITE E INGRANDITE SENZA ALCUNA FATICA. IL 3DO INOLTRE PERMETTE L'UTILIZZO DI EFFETTI PARTICOLARI , COME LA TRASPARENZA (EFFETTO ACQUA, FUOCO, FUMO, VETRO E VIA DICENDO) O I GIOCHI DI LUCE, LASCIANDO ALLA PARTE HARDWARE IL COMPITO DI GESTIRNE GLI EFFETTI E SMALTENDO COSÌ L'OPERA DI PROGRAMMAZIONE. QUESTA POSSIBILITÀ, UNITA ALLA SEMPLICE PROCEDURA DI CREAZIONE E UTILIZZO DI IMMAGINI TRIDIMENSIONALI, PERMETTE DI REALIZZARE EFFETTI SCENOGRAFICI DEGNI DELLA TRADIZIONE CINEMATOGRAFICA (SIA PURE IN SCALA MOLTO MINORE) E DI OFFRIRE IL MASSIMO REALISMO CON LA MINIMA FATICA.

LA CARATTERISTICA PRINCIPALE DELLA MACCHINA, SEMBRA COMUNQUE ESSERE LA CAPACITÀ DI INTERAGIRE CON DIVERSI SISTEMI DI COMUNICAZIONE (APPUNTO LA MULTIMEDIALITÀ). OVVIAMENTE IL 3DO FUNZIONA COME LETTORE DI CD MUSICALI, MA LA COSA MENO OVVIA È CHE PUÒ UTILIZZARE ANCHE CD FOTOGRAFICI, UN GENERE DI STRUMENTAZIONE NATA RECENTEMENTE. ATTRAVERSO APPOSITI SISTEMI HARDWARE, GIÀ IN FASE DI LAVORAZIONE E PROSSIMI AL COMPLETAMENTO, SARÀ ANCHE POSSIBILE UTILIZZARE IL 3DO COME LETTORE DI CD VIDEO, SFRUTTANDO IL SISTEMA STANDARD MPEG PER LA COMPRESSIONE E DECOMPRESSIONE DI DATI. DAL PUNTO DI VISTA MUSICALE, IL 3DO OFFRE IN PARTICOLARE UN'INNOVAZIONE DAL PUNTO DI VISTA DELL'EFFETTO STEREO, CHE OLTRE A MODULARE I SUONI AFFINCHÉ DIANO L'EFFETTO SINISTRA-DESTRA, OPERERÀ ANCHE IN MODO CHE LA MUSICA SEMBRI PROVENIRE DA DAVANTI O DIETRO.

I COMPACT DISC PER IL 3DO SONO DESTINATI A OSPITARE FINO A 650 MEGABYTE DI MEMORIA, CHE CORRISPONDONO A UNA QUANTITÀ DI INFORMAZIONI VISIVE E SONORE VERAMENTE ELEVATISSIMA. QUESTO PERMETTE LA GESTIONE DI IMMAGINI INCREDIBILMENTE COMPLESSE E SUPERIORI A QUALSIASI NORMALE COMPUTER. INOLTRE, UN PARTICOLARE SISTEMA DI GESTIONE DELLA MEMORIA PERMETTE LA LETTURA E LA DECOMPRESSIONE DEI DATI IN METÀ DEL TEMPO NORMALE, IL CHE PERMETTE NON SOLO DI CARICARE I PROGRAMMI IN TEMPI MINORI, MA ANCHE DI AGGIORNARE LE IMMAGINI IN TEMPO REALE (30 FRAME AL SECONDO UTILIZZANDO LA MASSIMA CAPACITÀ DI RISOLUZIONE!). OVVIAMENTE VIENE UTILIZZATO UN SISTEMA DI MULTITASKING, CHE A QUANTO PARE È VERAMENTE VALIDO E PERMETTE LA GESTIONE DI PIÙ PROGRAMMI CONTEMPORANEAMENTE.

COME ABBIAMO DETTO, IL PROGETTO È STATO RESO POSSIBILE PRINCIPALMENTE DALLA COLLABORAZIONE DI ALCUNE TRA LE MAGGIORI DITTE NEL CAMPO DELL'INFORMAZIONE VISIVA E SONORA: LA MATSUSHITA, UNA DELLE DITTE LEADER NEL SETTORE DEI PRODOTTI ELETTRONICI, LEGATA A CASE COME LA PANASONIC E LA TECHNICS, CHE OLTRE AD AVERE EFFETTUATO CORPOSI INVESTIMENTI SULLA 3DO STA LAVORANDO ALLA REALIZZAZIONE DI UN LETTORE VIDEO INTERATTIVO DA COLLEGARE AL SISTEMA PRINCIPALE, LA AT&T, FAMOSA PER IL PROPRIO LAVORO NEL CAMPO DELLE TELECOMUNICAZIONI, LA TIME WARNER, PRODUTTRICE DI RIVISTE (TIME E SPORT ILLUSTRATED), FILM (BATMAN) E MUSICA (R.E.M. E MADONNA), GIÀ AL LAVORO PER LA REALIZZAZIONE DI SOFTWARE INTERATTIVO E PER LA POSSIBILITÀ DI UTILIZZARE IL 3DO NELL'AMBITO DELLA TELEVISIONE VIA CAVO, LA MCA INC., PRODUTTRICE DI FILM DEL CALIBRO DI JURASSIC PARK, E.T. E BACK TO THE FUTURE, E DI MUSICA COME QUELLA DEI GUNS'N'ROSES E DEGLI AEROSMITH, ANCH'ESSA AL LAVORO SUL SOFTWARE, L'ELECTRONIC ARTS, DI CUI NON È NECESSARIO EFFETTUARE ALCUNA PRESENTAZIONE, E LA KLEINER PERKINS CAUFIELD & BYERS, ALL'AVANGUARDIA TRA LE RICERCATRICI DI SILICON VALLEY.

IL 3DO INTERACTIVE PLAYER È GIÀ PREDISPOSTO PER OSPITARE UNA SERIE DI INTERFACCE MULTIMEDIALI. LA CONNESSIONE AVVIENE PRINCIPALMENTE ATTRAVERSO DUE PORTE, UNA VOLTA AI SISTEMI PIÙ "COMUNI" E CAPACE DI OSPITARE FINO A OTTO PERIFERICHE, E L'ALTRA PER HARDWARE DI ALTO LIVELLO. ATTUALMENTE I SISTEMI DI ALLACCIAMENTO PREVEDONO LA POSSIBILITÀ DI COLLEGARE JOYSTICK DI DIVERSI GENERI, TASTIERE E MOUSE PER LA RIELABORAZIONE DEI DATI E LA GESTIONE GRAFICA, MODEM, OCCHIALI TRIDIMENSIONALI (CHE SIA LA VOLTA BUONA CHE QUEI MALEFICI AGGEGGI INIZINO A FUNZIONARE SUL SERIO?), SCHEDE DI MEMORIA PER LA REGISTRAZIONE DELLA PROPRIA POSIZIONE NEI VIDEOGIOCHI, TELECAMERE E VIDEOREGISTRATORI PER EFFETTUARE OPERAZIONI DI EDITING SUI PROPRI LAVORI, APPARECCHIATURE MIDI ED EVENTUALI ESPANSIONI HARDWARE DELLA STESSA 3DO. OLTRE A QUESTE, SI TROVA ANCHE UN'APPOSITA PORTA PER L'INSTALLAZIONE DELL'HARDWARE DI COMPRESSIONE E LETTURA PER I FILM SU CD. PASSIAMO DUNQUE ALLA VALUTAZIONE GLOBALE DI QUESTA NUOVA E - APPARENTEMENTE - STUPENDA MACCHINA. BISOGNA PERÒ PREMETTERE CHE PUR AVENDO AVUTO MODO DI STUDIARE IL 3DO IN MOLTE DELLE SUE APPLICAZIONI, AL MOMENTO NON DISPONIAMO (NE NOI, NE CHIUNQUE ALTRO!) DI TUTTA L'ESPERIENZA NECESSARIA PER POTER FORMULARE UN GIUDIZIO VERAMENTE DEFINITIVO: CON I COMPUTER, INFATTI, UNA PARTE DELLE POTENZIALITÀ E DEI DIFETTI INIZIANO A MOSTRARSI PIENAMENTE SOLTANTO DOPO MOLTE ORE DI UTILIZZO. SPESSO SI TRATTA DI COSE MINIME, MA NON SAREBBE LA PRIMA VOLTA CHE MACCHINE APPARTENENTE PERFETTE SI RIVELINO POI POCO FUNZIONALI. COME HO DETTO, ABBIAMO COMUNQUE AVUTO MODO DI ESAMINARE A LUNGO E MOLTO ATTENTAMENTE LA MACCHINA, E SIAMO IN GRADO DI STILLARE UN PRIMO GIUDIZIO. LE POTENZIALITÀ DEL 3DO SONO ASSOLUTAMENTE INCREDIBILI, QUASI RIVOLUZIONARIE PER IL MONDO DELL'ELETTRONICA E DELL'INFORMATICA, CON UNA CAPACITÀ GRAFICA ASSOLUTAMENTE INCONTRASTABILE (SE SI ECCETTUANO APPARECCHIATURE ALTAMENTE PROFESSIONALI, COME QUELLE DEGLI STUDI CINEMATOGRAFICI). LA TANTO DECANTATA MULTIMEDIALITÀ, ANCHE SE NON È ANCORA STATA PIENAMENTE REALIZZATA (MANCANO ANCORA ALCUNI SUPPORTI HARDWARE), ESISTE VERAMENTE, COSÌ COME LA POTENZIALITÀ DI INTERAZIONE. MA AL DI LA DI QUESTE CONSIDERAZIONI, CHE RISULTANO ABBASTANZA PALESI DALLA LETTURA DEI SEMPLICI DATI TECNICI, ANALIZZIAMO ALCUNE DELLE PIÙ COMUNI PERPLESSITÀ, LE STESSE CHE ACCOMPAGNANO ORMAI DA ANNI L'USCITA DI NUOVE MACCHINE. INNANZITUTTO SI PONE IL PROBLEMA DEL SOFTWARE: TROPPE VOLTE LA MANCANZA DI GIOCHI E PROGRAMMI HA SCORAGGIATO EVENTUALI COMPRATORI, LASCIANDO BASSE LE VENDITE E FACENDO SI CHE LA PRODUZIONE DI SOFTWARE CONTINUASSE A LANGUIRE, IN UNA SPIRALE CHE TERMINAVA INVARIABILMENTE CON UN FALLIMENTO. LA 3DO VUOLE EVITARE SIMILI EQUIVOCI E PARTE CON UN'OTTIMA BASE: 302 CONTRATTI CON ALTRETTANTE CASE DI SOFTWARE. PER QUESTO AUTUNNO SONO PREVISTI 45 TITOLI, PIÙ ALTRI VENTI PER NATALE. PER IL MOMENTO, TRA LE PIÙ NOTE SOFTWAREHOUSE AL LAVORO, TROVIAMO L'E.A., L'INTERPLAY, LA MICROPROSE, LA PSYGNOSIS, LA VIRGIN, L'HOLOBYTE E MOLTE ALTRE ANCORA.

UN ALTRO DUBBIO PUÒ RIGUARDARE L'UTILIZZO DI CD: CERTO, POSSONO CONTENERE UNA QUANTITÀ STREPITOSA DI INFORMAZIONI, MA SONO LENTI. BASTERÀ LA VELOCIZZAZIONE EFFETTUATA DA QUELLI DELLA 3DO? DI SICURO, PUR VIAGGIANDO A DOPPIA VELOCITÀ, IL LETTORE OTTICO NON POTRÀ CERTO ARRIVARE A COMPETERE CON UN HARD DISC, MA PER POTER INFILARE 650 MEGA DI INFORMAZIONI IN UN PICCOLO PEZZO DI PLASTICA VALE PURE LA PENA DI ASPETTARE UN PO' DI PIÙ IN FASE DI CARICAMENTO. INFINE BISOGNA CONSIDERARE LA DISTRIBUZIONE IN ITALIA: CI SARÀ? SARÀ EFFICIENTE O CI VORRANNO MESI PER UNA SEMPLICE RIPARAZIONE? BISOGNERÀ EFFETTUARE VIAGGI DI CENTINAIA DI CHILOMETRI PER PROCURARSI IL SOFTWARE? PER IL MOMENTO NON SIAMO ANCORA IN GRADO DI RISPONDERVI. NON RESTA CHE ATTENDERE E VEDERE. L'USCITA È PREVISTA IN AMERICA PER IL MESE DI OTTOBRE!

ANDREA FATTORI

PROGETTI FUTURI

Se la produzione in fase di completamento è interessante, non lo sono di meno i progetti attualmente in fase di sviluppo.

- Televisione via cavo: con la possibilità di interagire con i programmi, ovviamente solo quelli creati apposta. Poiché in Italia la TV via cavo non ha mai avuto successo, difficilmente potremo servircene.
- Educazione: utilizzo in ambito educazionale, sia scolastico che universitario.
- Produzione video: potenziamenti per rendere il 3DO una vera e propria macchina da effetti speciali a basso costo, utile per la produzione "artigianale" di filmati.
- Personal Computer: schede di espansione per PC, affinché diventino compatibili con gli standard del 3DO.
- Sistema Portatile.

E' LUI!

Ritratto da quel pessimo fotografo di Max durante la presentazione stampa ufficiale avvenuta nel corso dell'ultimo CES di Chicago, ecco a voi Trip Hawkins in persona! Presidente della 3DO Company e, presumibilmente, uno dei personaggi più in vista per i prossimi anni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3DO SOFTWARE

Abbiamo detto che le software house al lavoro per realizzare programmi appositi per il 3DO sono numerose e ben conosciute. I fortunati che sono stati a Chicago (vero Max?) hanno avuto la possibilità di vedere alcuni titoli già in avanzata fase di lavorazione, e sembrano promettere veramente bene (soprattutto considerando che si tratta soltanto dei primi, quindi con una limitata conoscenza della macchina). Sotto con la lista...

MAD DOG McCREE (American Laser Games):

Io avrete sicuramente visto all'interno di qualche salagiochi, con una serie di immagini digitalizzate raffiguranti il selvaggio West. Il concetto fondamentale del gioco è estremamente semplice e lineare: ripulire una cittadina dalla presenza di una banda di fuorilegge incalliti. Le animazioni e la grafica sono identiche alla versione originale, con una definizione che si avvicina a quella di un normale film. L'unico appunto è che io Mad Dog la cosa più bella era usare la pistola, accessorio non ancora previsto per il 3DO.

CRASH'N BURN (Crystal Dynamics):

primo titolo della Crystal Dynamics, neonata softwarehouse che dedicherà tutti i propri sforzi alla creazione di programmi per sistemi CD - in particolare per il 3DO -. Crash'n Burn ci trasporta nel 2044. Si tratta di un gioco di corse ambientato in un mondo post-olocausto, dove nove contendenti si danno battaglia su ogni tipo di percorso. Il giocatore seleziona uno dei corridori (ciascuno dei quali possiede particolari abilità, nonché una personalità distinta), mentre gli altri diverranno i contendenti. Il gioco può avvenire in modo "Rally", con solo cinque gare per determinare il vincitore, o come "Torneo", per riuscire a conquistare il titolo di campione del mondo (Deathdrome).
Inutile aggiungere che ogni veicolo può contare su di un fornitissimo arsenale, con cui rallentare la corsa dei rivali. Ovviamente, il tutto in 3D!

TOTAL ECLIPSE (Crystal Dynamics):

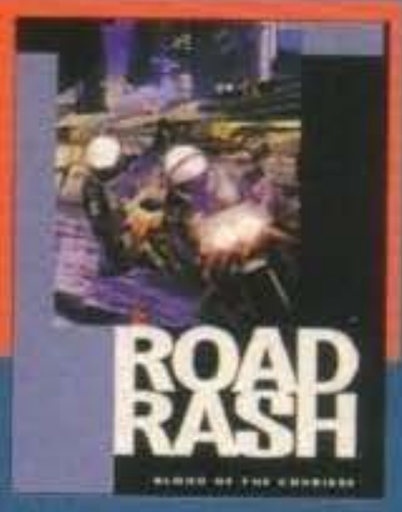
Anno 2918 (alla Crystal devono avere una passione per il futuro!). Un FireWing, equipaggiato con tutte le più sofisticate apparecchiature disponibili, viene inviato a perlustrare la superfice di tre pianeti.
Basilarmente uno shoot'em up, Total Eclipse può contare su di un'animazione da ben 24 frame al secondo (più di quanti ne possiate vedere!), per un sacco di grafica e velocità!

ACES OVER EUROPE (Dynamix):

un simulatore di volo ambientato durante la 2° Guerra Mondiale, con la possibilità di scegliere lo schieramento bellico in cui prestare servizio, Aces Over Europe unisce all'eccezionale grafica anche un sistema "intelligente" di gestione dei nemici, dotati tra l'altro di un diverso grado di abilità.

ROAD RUSH: BLOOD OF THE COURIERS (Electronic Arts):

"Una corsa in moto non è divertente se non puoi tirare mazzate nelle gengive dei tuoi avversari!". Questo è più o meno il modo di ragionare di coloro che partecipano alla Road Rush, normalmente distinti avvocati o seri lavoratori, che approfittano di questa occasione per trasformarsi in sanguinari motociclisti.
Il gioco originale era già molto bello, ma, almeno a sentire Max, questa versione (con tanto di città decadenti e piene di traffico) è veramente stupenda.



TOM KITE: CONSISTEN GOLF (Intellimedia):

a livello grafico e concettuale, le differenze con PGA Tour Golf non sono poi molte. Cambia invece il livello di accuratezza e - conseguentemente - di complessità. Se preferite un gioco veramente realistico, indipendentemente dal tempo che vi occorrerà per finire una partita, allora Tom Kite fa per voi.

THE INCREDIBLE MACHINE (Dynamix):

sicuramente la grafica non è essenziale in un gioco di questo genere, ma fa sempre piacere vedere sprite e fondali ben disegnati. Per chi non lo ricordasse, The Incredible Machine è un puzzle game, dove bisogna riuscire a effettuare determinate azioni sistemando nello schermo una serie di oggetti interagenti tra loro (avete presente la candela che usano i cattivi per bruciare la corda che sorregge la lama che taglia il filo che fa cadere la polvere da sparo che....?).
Il gioco resta comunque identico - concettualmente - alla versione PC.

STELLAR FIRE (Dynamix):

la storia è la stessa, la stessa che abbiamo visto tante volte nei giochi di fantascienza. Alieni cattivi arrivano e distruggono parte della Terra (secondo me saremo noi ad accanirci contro eventuali extraterrestri, ma fa niente), il bravo e bell'eroe tira su l'ultima macchina da guerra costruita e distrugge da solo tutto il sistema solare nemico. Il tutto nell'anno 2206.
Quello che invece cambia è la qualità del gioco. Questa volta i frame sono 30 per secondo (come se si potesse notare la differenza!), con la grafica tipicamente tridimensionale da shoot'em up. Incredibili gli effetti delle esplosioni!

BATTLECHESS (Interplay):

vi ricordate gli scacchi animati della versione Amiga e PC? Adesso sono ancora più animati. Ovviamente la maggiore quantità di dati memorizzabili permette tattiche più sofisticate oltre che grafica più accurata.

WORLDBUILDERS, INC. (Electronic Arts):

terraformare pianeti. Un hobby che sta prendendo sempre più piede tra noi videogiocatori, con un crescente numero di simulazioni in cui ci si trova a creare, amministrare e riorganizzare interi mondi. Se le vostre manie divineggianti non sono ancora state saziate dai numerosi titoli già in circolazione per PC, Worldbuilders è l'ideale.

ADVANCED BATTLE SYSTEM (Psygnosis):

ancora shoot'em up,
ancora grafica meraviglioso e massima fluidità.

THE ANIMALS (the Software Toolworks):

un eccezionale documentario (speravate in un gioco, vero?) che propone immagini tratte dal famoso zoo di San Diego e corredato dai versi originali dei vari animali.
Non sarà divertente come Star Trek, ma non potete sempre giocare, non vi pare? (non c'è bisogno che mi rispondiate, so già quello che volete dire!)

TWISTED (Electronic Arts):

come se non ne avessimo abbastanza di sitcom, l'Electronic Arts ha ben pensato di realizzarne anche una simulazione computerizzata. Di sicuro il 3DO possiede tutte le caratteristiche per poter portare a termine un'impresa così ambiziosa, ma siete davvero interessati a giocare una situation comedy?

CPU BACH (Microprose):

già in arrivo il primo simulatore musicale. Inutile dire che, visto le potenzialità della macchina in questo campo, ha ben pochi rivali!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

JOHN MADDEN FOOTBALL (Electronic Arts):

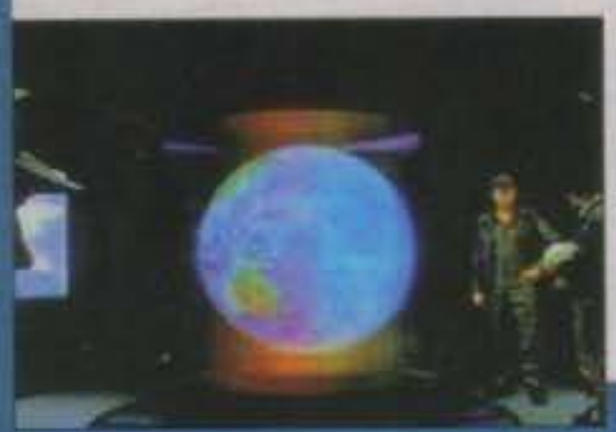
sequenze digitalizzate, animazioni mozzafiato e grafica spettacolare. Tutto questo per la nuova simulazione di Football Americano promossa da John Madden (ma non ha altro da fare?). Resta comunque da vedere se anche la giocabilità raggiunge gli stessi livelli, e onestamente non è stata questa l'impressione che ho avuto. Forse un po' di pratica può bastare per supplire a questo problema.

PGA TOUR GOLF (Electronic Arts):

un altro genere che non può mancare al lancio di una nuova macchina, è il golf. Si tratta di una simulazione relativamente semplice, dove le capacità di digitalizzare immagini ed effettuare grandiose sequenze degne del cinema trovo la massima espressione con la minima fatica. Per quanto riguarda il resto, le uniche differenze sostanziali rispetto alle precedenti versioni di questo gioco sono costituite dalla presenza di un maggior numero di dati (avversari reali, corredati con tanto di statistiche), dalla voce fuori campo del cronista Ron Barr e dalla possibilità di utilizzare il replay.

SHOCK WAVE (Electronic Arts):

questa volta l'invasione arriva nel 2019, ma per il resto ritorniamo alla solita storia. La parte di gioco vera e propria resta spettacolare come sempre, capace di rivaleggiare tranquillamente con gli odierni coin op. Spettacolari anche i briefing delle missioni, perfettamente disegnati e animati per aggiungere spessore al gioco.



INTELLIPLAY BASEBALL: HITTING (Intellimedia):

Il discorso di prima, a proposito del golf, si adatta perfettamente anche al baseball. Quando si dispone di un computer capace di immagazzinare carriolate di informazioni e di rielaborare immagini digitalizzate, ci vuole ben poco a sviluppare un gioco con grafica strepitosa e animazioni super-realistiche. La quantità di opzioni permette un alto grado di realismo, ma raggiunge un livello di complessità assolutamente inconcepibile per una semplice simulazione: tanto vale prendere mazza, guanto e uscire a giocare sul serio!

3D ADVENTURES (Park Place Productions):

60 minuti di film interattivo, con questo innovativo progetto della P.P.P. Si tratta di un tentativo ambizioso, che vuole costituire il primo passo verso una generazione di film interattivi, dove è l'utente a decidere le azioni del protagonista. Ovviamente l'interazione è ancora limitata per questo primo tentativo, ma vale la pena di darci un'occhiata.

MICROCOSM (Psygnosis):

viaggio al centro del corpo umano. Affascinante l'idea, già utilizzata in passato (non chiedetemi quando ne su quale computer, perchè non mi ricordo), ma ora supportata da maggiori capacità grafiche. Un tipo di gioco che mi ha sempre affascinato moltissimo.

JURASSIC PARK INTERACTIVE (MCA):

l'attenzione rivolta a ricreare personaggi e ambientazioni del film, il gioco consiste nel salvare - tramite l'utilizzo dei computer sparsi nel parco dei dinosauri - i malcapitati ricercatori dalle zanne dei lucertoloni. Bisogna stare attenti a ogni minimo particolare e utilizzare sapientemente i mezzi a propria disposizione.

THE 7th GUEST PART 2: THE 11th HOUR (Trilobyte):

se 7th Guest era già eccezionale su PC, provate un attimo a immaginare come può essere sul 3DO...
Questa volta si tratto di scoprire che fine ha fatto Robin Morales, scomparso nei pressi della Stauf Mansion. Sopravviverete a Henry Stauf?

DRAGON'S LAIR (ReadySoft):

dopo tutti questi anni avevo perso ogni speranza di poter vedere una conversione decente del celeberrimo coin op al laser, ma il 3DO possiede tutti i numeri per ricreare gli stessi paesaggi dell'originale. La differenza non c'è!

DEMOLITION MAN (Virgin Games):

una splendida avventura nel cuore di una Los Angeles del futuro, devastata dalla violenza e ridotta a un cumulo di vecchie case. Un criminale in stato di ibernazione, il pericolosissimo Simon Phoenix, viene erroneamente riportato in vita. Solo John Spartan, il poliziotto che lo aveva arrestato (anche lui surgelato...), può fermarlo di nuovo!
Ispirato al nuovo film di Stallone, il gioco ricrea paesaggi e ambientazioni della pellicola.

LEMMINGS (Psygnosis):

i topini suicidi non hanno ormai più bisogno di essere presentati. Le capacità della macchina, in questo caso, non hanno avuto modo - ne motivo - di mostrarsi nella propria pienezza. Ovviamente i Lemmings sono molto più nitidi (sembrano personaggi di un cartone animato) e i fondali migliori, ma non è certo questo che lo ha reso uno dei più grandi classici degli ultimi anni.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Spectrum Holobyte):

oh, capitano Picard, ma quale piacere...
Star Trek è veramente incredibile, con un animazione e una definizione grafica tridimensionale impressionanti. Straordinarie e complesse avventure attendono l'equipaggio dell'Enterprise, lo dove nessun uomo... (Vedete queste due immagini? Bene, fate finta che sia una sorta di 7th Guest, che sia possibile svolazzare liberamente per lo schermo e che il tutto sia in tempo reale... Questo è il 3DO! NdMax)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

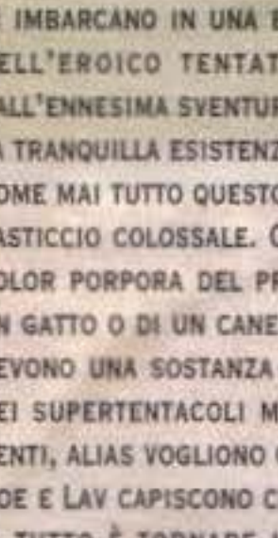
http://www.oldgamesitalia.net/

E' da anni ormai la regina incontrastata delle software house produttrici di graphic adventure. E mentre tutti cercano di spodestarla dal suo solido trono (impresa che peraltro non è ancora riuscita a nessuno...) lei non se ne sta certo con le mani in mano...

In casa LucasArts difatti ci sono un sacco di titoli in fase più o meno avanzata di realizzazione e tutti sembrano promettere decisamente bene. Certo, non ci sono solo avventure grafiche, ma ogni cosa a suo tempo e procediamo con ordine.
Direi di cominciare dal gioco che (mentre starete leggendo) dovrebbe aver già visto la luce, ma che per motivi di tempo ci è stato impossibile recensire su questo numero (ne riparleremo quindi, purtroppo, a settembre). Sto parlando ovviamente di...

DAY OF THE TENTACLE

Tutta la simpatica storiella che sta dietro sto gioco ve la siete beccata sul numero di Aprile di TGM quindi taglio corto e passo alle notizie interessanti. Anche se una bella rinfrescatina non vi farebbe male, d'altronde sono passati tre mesi... Ok! Ok! Sarò breve, anzi brevissimo.
It was a dark and stormy night... e tre imbecilloni nomati rispettivamente Bernard, Hoagie e Laverne, dopo aver scoperto le malaugurate conseguenze mutogene degli studi del Dr. Fred Edison, si imbarcano in una bizzarra macchina del tempo nell'eroico tentativo di salvare il mondo dall'ennesima sventura che ne mette a repentaglio la tranquilla esistenza.
Come mai tutto questo? Semplice, il risultato d'un pasticcio colossale. Ovvero: gli innocui tentacoli color porpora del professore (mbè? Al posto di un gatto o di un cane ha dei tentacoli...) per caso bevono una sostanza tossica e si trasformano in dei supertentacoli maxi-cattivi ed extra-intelligenti, alias vogliono conquistare il mondo. Berny, Hoe e Lav capiscono che l'unico modo per fermare il tutto è tornare indietro nel tempo, appena prima che succedesse il fattaccio. Nuovo risultato? Hoegie è tornato indietro di duecento anni, Laverne si ritrova due secoli nel futuro e Bernard resta nel presente. A questo punto entrate in azione voi che avrete il semplice scopo di far cooperare i tre "disgrasià" a distanza per farli tornare nel presente e per, in seguito, portare felicemente a termine la missione.
Oplà, detto... fatto. Come si vede dalle foto il gioco sembra molto un cartone animato, sullo stile "l'assurdo in confronto è poco". Dal punto di vista grafico è infatti ispirato ad alcune bozze di Chuck Jones (tra le sue produzioni vi ricordo Road Runner e Tom & Jerry... sì proprio i cartoni animati: quelli con lo stile piuttosto stilizzato e umoristico!) e altri classici cartoni della Warner Bros. Per quanto riguarda la sostanza vera e propria del gioco, beh, qui dovreste essere tutti contenti, poiché una sua caratteristica fondamentale sarà proprio quella di essere demenziale al massimo, o almeno così ci assicura Adds Grossman (una delle menti che hanno tirato fuori i due indimenticabili episodi di Monkey Island). Mentre Schafer (l'altra mente) ci suggerisce che per portare a termine questo adventure dovrete sforzarvi di ragionare come un personaggio dei cartoni animati, usando sostanzialmente la sua logica.
Noi nel frattempo incrociamo le dita, ricordandovi che quando leggerete questo articolo il gioco dovrebbe essere già uscito per PC sia in versione normale sia in quella per CD-ROM.



IMPERIAL PURSUIT

Anche lui previsto a brevissima scadenza, e anche lui purtroppo destinato a scivolare sul numero di Settembre, potreste trovare già nei negozi Imperial Pursuit, il primo data-disk dello strepitoso X-Wing.
La battaglia tra l'Alleanza Ribelle e l'Impero continua proprio da dove l'avevate terminata con X-Wing, ovvero con la distruzione della Death Star.
Non c'è mai pace per i buoni e così non c'è riposo neanche per i Ribelli che dovranno vedersela con le forze dell'Impero le quali, nonostante la pesante sconfitta subita, non demordono e, peggio della gramigna, tornano a farsi sotto, più crudeli e spietate che mai. Questa volta attaccheranno la vostra base di Yavin nel disperato tentativo di eliminarvi una volta per tutte e approfittando della vostra scarsa situazione economica (mancanza di cibo, per farla breve) vi costringeranno alla fuga.

Sarete quindi in viaggio per cercare un pianeta per costruire una nuova base segreta e dovrete fare attenzione inoltre allo spaventoso armamentario d'attacco dell'Impero, inspiegabilmente aumentato, nonostante la distruzione della Death Star.
Messa in questi termini sembra essere tutto contro di voi, fortuna compresa, ma non disperate, voi siete i piloti più in gamba di tutto l'universo e ce la farete (o almeno si spera).
In questo nuovo Tour-Of-Duty avrete la bellezza di quindici missioni da affrontare in difesa della causa ribelle. Naturalmente ci saranno a vostra disposizione i soliti tre veicoli da guerra: gli X-Wing (manco a dirlo), gli Y-Wing e gli A-Wing; con ognuno le proprie caratteristiche originali.
Ci saranno inoltre quattro nuove sequenze cinematiche con un sacco di grafica e di digitalizzato vocale e, naturalmente, le musiche originali dei film. Sarà incluso inoltre un disco extra il cui nome, alquanto curioso, è TAP (Top Ace Pilot); che vi permetterà di accedere alle missioni del primo X-Wing nell'ordine che più vi aggrada.
Ah, prima di passare agli altri titoli vi anticipo che a breve distanza la Lucas dovrebbe uscirsene con un secondo data-disk per il suo acclamatissi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MO X-WING, NEL QUALE VERRÀ INTRODOTTO UN NUOVO STARFIGHTER: IL B-WING. ULTERIORI NOTIZIE SUL NUMERO DI SETTEMBRE.

TIE FIGHTER

ET VOILÀ, RIMANIAMO IN TEMA. IL SEQUEL UFFICIALE DI X-WING SARÀ PROPRIO TIE FIGHTER, CON IL QUALE VERRÀ OFFERTO A NOI VIDEOGIOCATORI LA POSSIBILITÀ DI COMBATTERE SOTTO LE DIRETTIVE DELLO STESSO DARK LORD, ALIAS DARTH VADER.

COME IN X-WING SARÀ POSSIBILE USARE VARI TIPI DI VEICOLI, NONCHÉ AFFRONTARE TRE SESSIONI COMPLETAMENTE DIVERSE L'UNA DALL'ALTRA: LA SESSIONE DI ADDESTRAMENTO, LE HISTORICAL COMBAT E I TOUR OF DUTY. QUEL QUALCOSA CHE DOVREBBE RENDERVI ESTREMAMENTE FELICI SARÀ IL FATTO CHE POTRETE PILOTARE BEN SEI DIFFERENTI VEICOLI: IL TIE FIGHTER, IL TIE BOMBER, IL TIE INTERCEPTOR, L'ADVANCED TIE, L'ASSAULT GUNBOAT E UN NUOVISSIMO TIE STARFIGHTER MAI VISTO PRIMA. I TRE DIFFERENTI TOUR, CHE COMPONGONO IL TOUR OF DUTY APPUNTO, SARANNO CAPEGGIATI DA TRE DIFFERENTI COMANDANTI, COMPRESO OVVIAMENTE QUEL BRUTTO MUSO ('NA MASCHERA NERA...) DI DARTH VADER, OLTRE AL CONOSCIUTO AMMIRAGLIO THRAWN.

DIETRO A TIE FIGHTER CI SONO ANCORA LAWRENCE HOLLAND ED EDWARD KILHAM, ENTRAMBI CO-DESIGNER DI X-WING. DA QUANTO AFFERMANO IL GIOCO SI AVVARRÀ DI UN NUOVO SISTEMA DI GESTIONE DI GRAFICA TRIDIMENSIONALE ANCORA PIÙ FLUIDO DEL SUO PREDECESSORE, AGGIUNGENDO AL NORMALE TREDDÌ LA GOURAUD SHADING. C'INFORMANO INOLTRE DELLA PRESENZA DI UN SACCO DI DIGITALIZZATO VOCALE, DI AVER CREATO MISSIONI ANCORA PIÙ POLPOSE DI QUELLE DI X-WING E DI AVER DATO UNA MAGGIORE FLESSIBILITÀ NELLA STRUTTURA DEI TOUR OF DUTY.

IL GIOCO INFINE DOVREBBE USCIRE L'ANNO PROSSIMO NELLA SOLA VERSIONE PC SIA SU DISCHETTI DA TRE POLLICI E MEZZO SIA IN QUELLI DA CINQUE E UN QUARTO.

SAM • MAX HIT THE ROAD

PENSAVATE CHE IL MASSIMO DELL'UMORISMO FOSSE MONKEY 2? OPPURE DAY OF THE TENTACLE? BEH, ASPETTATE DI VEDERE QUALCOSA DI QUEST'ULTIMO E POI SAPPIATEMI DIRE.

COME GIÀ VI AVEVAMO ACCENNATO UN PAIO DI MESI ADDIETRO QUESTA SECONDA AVVENTURA È ISPIRATA A UNA POPOLARE SERIE DI FUMETTI STATUNITENSI CREATI E DISEGNATI DA STEVE PURCELL, E INTITOLATA PER L'APPUNTO: SAM & MAX FREELANCE POLICE.

I DUE PROTAGONISTI DELLA VICENDA SONO RISPETTIVAMENTE UN CANE POLIZIOTTO (SAM) E UN CONIGLIO (MAX), UNA COPPIA SVITATISSIMA D'INVESTIGATORI PERENNEMENTE INCARICATI DI RISOLVERE I CASI PIÙ STRANI. E COSÌ QUESTA VOLTA IL VOSTRO COMPITO SARÀ QUELLO DI DOVER RITROVARE UN BIGFOOT SCOMPARSO, MA NON UN NORMALE (?!?) BIGFOOT, BENSÌ BRUNO L'UOMO-BESTIA PIÙ PELOSO CHE SI SIA MAI VISTO A MEMORIA D'UOMO, PERSINO DI PIÙ DELLO STESSO CUGINO IT DELLA FAMIGLIA ADDAMS. BRUNO È SCAPPATO ASSIEME ALLA SUA GIRLFRIEND MISS TRIXIE (COLLO DI GIRAFFA PER GLI AMICI) E PER L'INCOLUMITÀ DELLA POPOLAZIONE È DECISAMENTE SAGGIO PORTARE A TERMINE QUANTO PRIMA UN'AZIONE DI RECUPERO RAPIDA, INTENSIVA ED EFFICACE.

IL GIOCO PRESENTERÀ UN'AREA DI GIOCO ABBASTANZA VASTA: OLTRE A DODICI LOCALITÀ DIFFERENTI SPARSE PER TUTTI GLI STATI UNITI DIVISE A LORO VOLTA IN CIRCA SESSANTA SOTTO-UBICAZIONI. SARÀ PRESENTE UN'INTERFACCIA UTENTE COMPLETAMENTE NUOVA, SIA PER QUANTO RIGUARDA I DIALOGHI, SIA PER LE AZIONI POSSIBILI, SIA PER L'INVENTARIO DEGLI OGGETTI A DISPOSIZIONE; SENZA DIMENTICARSI DI UNA SORTA DI FINESTRA "POP-UP", CHE VI PERMETTERÀ DI AVERE LA VISUALE DELL'AZIONE A TUTTO SCHERMO. L'INTRODUZIONE, INFINE, SARÀ COMPLETAMENTE PARLATA E NEL GIOCO STESSO CI SARANNO UNA SERIE DI SOTTOGIOCHI UTILI OVVIAMENTE PER LA RISOLUZIONE DEL GIOCO STESSO.

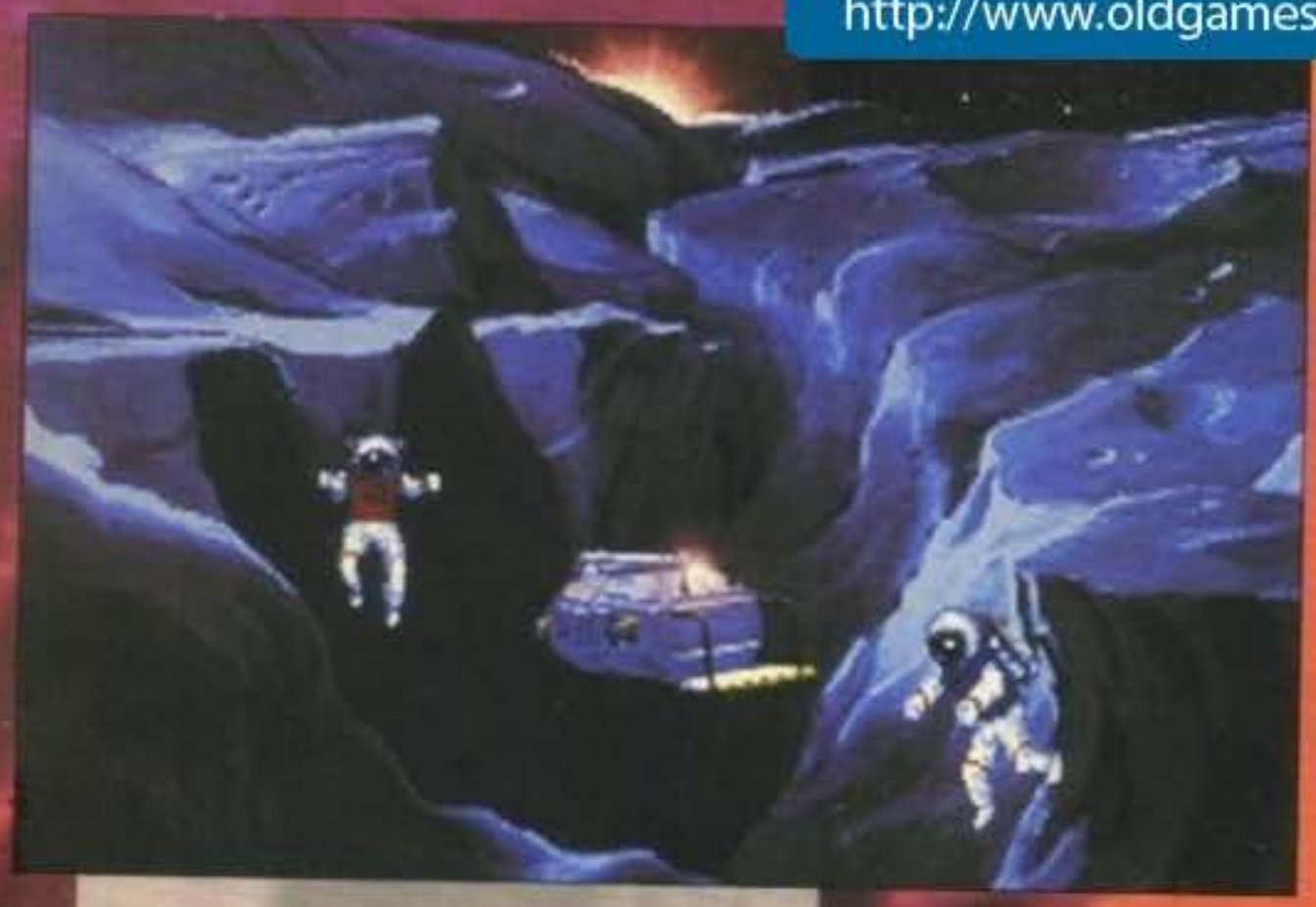
ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUOVO ADVENTURE, OLTRE AD ESSERCI LO STESSO PURCELL, CHE HA CURATO OVVIAMENTE LA STRUTTURA DEL GIOCO E LA PARTE GRAFICA, CI SONO MICHAEL STEMMLE E SEAN CLARK. IL PRIMO È IL PROGRAMMATORE DI INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, MENTRE IL SECONDO HA PROVVEDUTO ALLE CONVERSIONI DI INDY 4, MONKEY ISLAND E LOOM PER MACINTOSH E AMIGA.

L'USCITA IN VERSIONE PC È PREVISTA PER LA FINE DEL 1993, MENTRE QUELLA SU CD-ROM SEGUIRÀ A RUOTA ALL'INIZIO DEL '94. AVREMO DUNQUE MODO DI RIPARLARNE PIÙ APPROFONDITAMENTE...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



STEVEN SPIELBERG!!! AUTORE D'INDIMENTICABILI CAMPIONI D'INCASSO MONDIALI COME INCONTRI RAVVICINATI DEL TERZO TIPO, E.T. L'EXTRA TERRESTRE, LO SQUALO, INDIANA JONES E L'IMMINENTE JURASSIC PARK. EH GIÀ, PROPRIO COSÌ, E QUELLE CHE SEGUONO SONO STATE LE SUE TESTUALI PAROLE.

"E' QUALCOSA CHE HO SEMPRE VOLUTO FARE..." E ANCORA "... QUELLA DI THE DIG È UNA STORIA CHE AVEVO NELLA TESTA DA ANNI E HO PENSATO CHE SAREBBE STATO MOLTO MEGLIO FARNE UN GIOCO PER COMPUTER CHE UN FILM...".

EH?!? CHE VE NE PARE! DOVETE INFATTI SAPERE CHE SPIELBERG È UN APPASSIONATO DI VIDEOGIOCHI E CHE THE DIG RAPPRESENTA IL SUO PRIMO PROGETTO INTERATTIVO. E' DIFATTI SUA L'ISPIRAZIONE DELLA STORIA, LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI E IL DESIGN DEI VARI PUZZLE PRESENTI NEL GIOCO.

THE DIG

COME GIÀ ANTICIPATOVI SUL NUMERO DI MAGGIO DI TGM, THE DIG SARÀ UNA NUOVISSIMA AVVENTURA GRAFICA AMBIENTATA NELLO SPAZIO E LA SUA USCITA È PREVISTA PER LA FINE DI QUEST'ANNO. LA STORIA VEDE PROTAGONISTI I VALOROSI MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO DI UNO SHUTTLE, CHE SPEDITI APPUNTO NELLO SPAZIO COL COMPITO DI DOVER DEVIARE LA TRAIETTORIA DI UN METEORITE DESTINATO A SFRACELLARSI CONTRO IL NOSTRO BENEAMATO PIANETA, CADONO NELLA TRAPPOLA DI UNA RAZZA ALIENA, E SI RITROVANO COSÌ PRIGIONIERI SU DI UN MISTERIOSO PIANETA.

IL GIOCO VI VEDE VESTIRE I PANNI DI UN CERTO BOSTON LOW, IL COMANDANTE APPUNTO DEL TEAM DI ESPLORATORI FATTO PRIGIONIERO. INUTILE DIRVI CHE IL VOSTRO COMPITO SARÀ QUELLO DI RIPORTARE A CASA TUTTI QUANTI SANI E SALVI, SCAPPANDO DALLE GRINFIE DEGLI ALIENI. LA SCENEGGIATURA È STATA CURATA DA UNO DEI PIÙ ACCREDITATI GAME DESIGNER DELLA LUCASARTS BRIAN MORIARTY, MA NON SOLO, ANCHE DA UN FAMOSISSIMO PRODUTTORE-REGISTA DI FAMA MONDIALE.

SONO QUASI CONVINTO CHE IN QUESTO MOMENTO VOI STARETE PENSANDO CHE ADESSO IL SOTTOSCRITTO VI SPARA UN NOME CHE COME MINIMO NON AVETE MAI SENTITO PRIMA, O QUALCOSA DEL GENERE. BEH, VI SBAGLIATE PERCHÉ CHI HA CREATO LA SCENEGGIATURA DI QUESTO ADVENTURE È "NIENTEPOPÒDIMENOCHE"... TA! TA!

LUCAS Arts

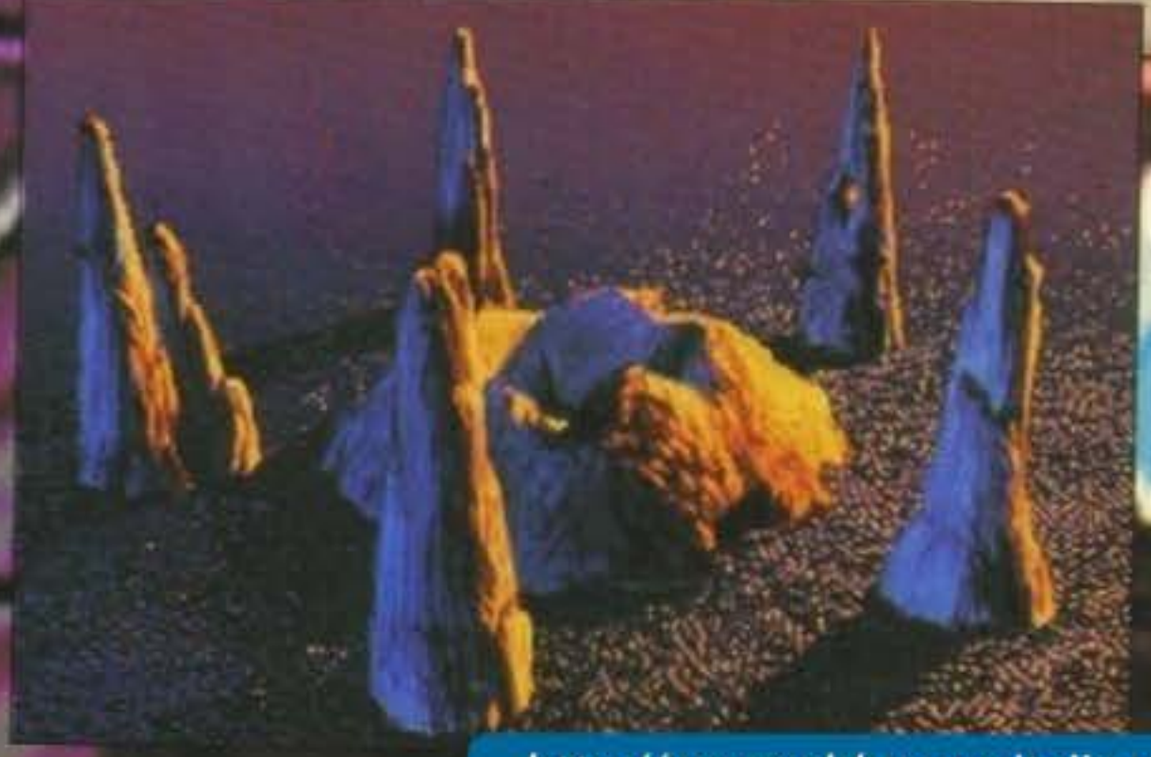
LO STESSO BRIAN CI DICE COME IL LAVORO DI SPIELBERG SIA STATO FONDAMENTALE, NON SOLO PER LA STRUTTURA BASE DI GIOCO, MA SOPRATTUTTO PER LA SPETTACOLARITÀ GRAFICA RAGGIUNTA NEGLI EFFETTI VISIVI DEL GIOCO STESSO. E A GIUDICARE DA QUESTE PRIME FOTO NON GLI SI PUÒ PROPRIO DARGLI TORTO...

REBEL ASSAULT

OVVERO LA POTENZA DEL COMPACT DISC.

ALLA LUCASARTS DIFATTI STANNO ANCHE LAVORANDO SU QUALCOSA CHE VEDRÀ LA LUCE SOLO SU CD, E NON SOLO UNA VERSIONE "SPEECH" DELLE LORO PRECEDENTI O PROSSIME AVVENTURE. SI TRATTA DI REBEL ASSAULT, UN'ARCADE/ACTION GAME STRUTTURATO SU QUINDICI LIVELLI DI PURA E SANA ULTRAVIOLENZA BLASTATRICE.

COME DA TITOLO ANCHE IN QUESTO CASO ENTRERETE A



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

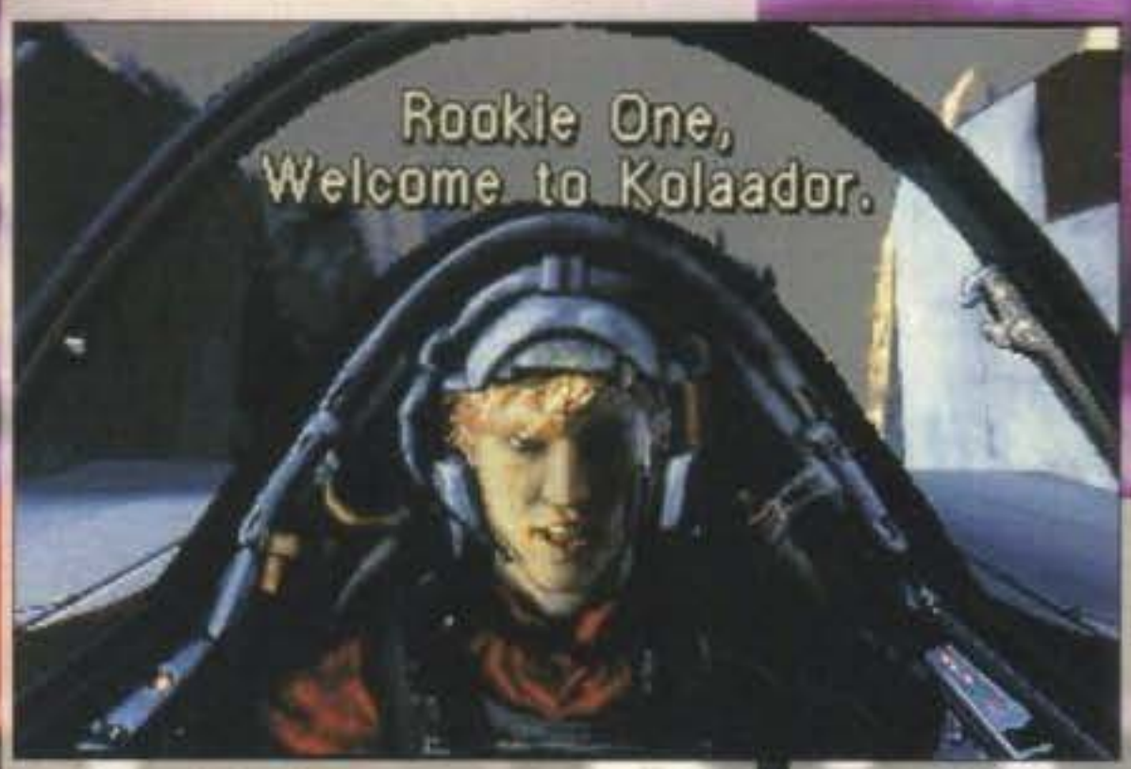
http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

TACOLARI) OPPURE DI VOLARE ATTRAVERSO FASCE DI ASTEROIDI, DI DOVER AFFRONTARE UN GIGANTE IMPERIAL WALKER O DI DOVER TORNARE IN FRETTA E FURIA ALLA BASE POICHÉ SOTTO ATTACCO DI TRUPPE IMPERIALI. CE N'È VERAMENTE PER TUTTI I GUSTI.
IL GIOCO SI AVVARRÀ

FATE OF ATLANTIS E CHE AD AGOSTO USCIRÀ UNA COMPILATION NOMATA LUCASARTS' AIR COMBAT CLASSICS CHE CONTERRÀ BATTLEHAWKS 1942, THEIR FINEST HOUR: THE BATTLE OF BRITAIN E THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, NONCHÉ I LORO CINQUE DATA-DISK. UNA NOTA DOLENTE PER I POSSESSORI AMIGA: ALMENO PER IL MOMENTO NON È STATA ANNUN-

FAR PARTE DELL'ALLEANZA RIBELLE PER TENTARE DI SCONFIGGERE L'IMPERO. MA ATTENZIONE DOVRETE DIMOSTRARE DI AVERE CORAGGIO, LEALTÀ, RIFLESSI VELOCI, OCCHIO DI FALCO E, NATURALMENTE, LA FORZA.
QUESTE LE CARATTERISTICHE FONDAMENTALI DI UN PILOTA CON I CONTROFIOCCHI, NONCHÉ QUELLA DI POSSEDERE UNA CERTA DUT-



OVVIAMENTE DEI VANTAGGI CHE PUÒ FORNIRE UN CD-ROM E SARÀ DIFATTI CARATTERIZZATO DA GRAFICA TREDDÌ, COMPLETAMENTE RENDERIZZATA,

CIATA CONVERSIONE ALCUNA PER LA MACCHINA DI CASA COMMODORE, MA QUALORA LE COSE DOVESSERO INASPETTATAMENTE CAMBIARE VE LO FAREMO CERTAMENTE SAPERE PER TEMPO.
WELL, HO FINITO. SAYONARA.

SHIN

TILITÀ NEL MANOVRARE I VARI VEICOLI DELL'ARMATA DEI RIBELLI, POICHÉ NON SARETE SOLO ALLA GUIDA DI UN X-WING, BENSÌ ANCHE A QUELLA DI UN A-WING, DI UN T16 SKYHOPPER, DI UNO SNOWSPEEDER E DI ALTRI ANCORA.
IL GIOCO SARÀ STRUTTURATO NELLA SEGUENTE MANIERA. PRIMA VE LA DOVRETE CAVARE IN UNA SESSIONE DI PROVA, PROPRIA PER VEDERE QUAL'È IL VOSTRO LIVELLO DI BRAVURA. RAGGIUNTO IL LIVELLO OTTIMALE, ENTRERETE NEL VIVO DEL GIOCO AFFRONTANDO TRE DIVERSI RAGGRUPPAMENTI DI MISSIONI. IL PRIMO RAGGRUPPAMENTO VI VEDRÀ ALLA DIFESA DELLA BASE DI TATOOINE: DOVRETE DIFATTI RESPINGERE UNA SERIE DI ATTACCHI PORTATI DALL'IMPERO. NEL SECONDO DOVRETE COMBATTERE PER POSSESSO DELLA BASE RIBELLE SUL PIANETA HOTH, MENTRE NEL TERZO DOVRETE PORTARE L'ATTACCO FINALE ALLA DEATH STAR. VI CAPITERÀ DI TROVARVI A COMBATTERE SULLE SUPERFICI ROCCIOSE DEL PIANETA (CON DEGLI EFFETTI DA GRAN CANION VERAMENTE SPET-

DURANTE TUTTO IL SUO SVOLGIMENTO. CI SARANNO UN SACCO DI SEQUENZE IN FULL-MOTION VIDEO PRESE DIRETTAMENTE DAL FILM ORIGINALE STAR WARS, UN GODZILIARDO E MEZZO DI DIGITALIZZATO VOCALE, EFFETTI SONORI DIGITALIZZATI ANCHE QUELLI, LE COLONNE SONORE ORIGINALI E UN SACCO DI ALTRE COSE ANCORA.
L'USCITA DOVREBBE AVVENIRE ENTRO IL PROSSIMO NATALE.

NEWS IN CHIUSURA

ECCO QUA, HO PRATICAMENTE FINITO. MI RIMANE SOLO DA DIRVI CHE DOVREBBE GIÀ ESSERE DISPONIBILE LA VERSIONE CD-ROM DI INDIANA JONES AND THE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA SIERRA DI NOVITA'

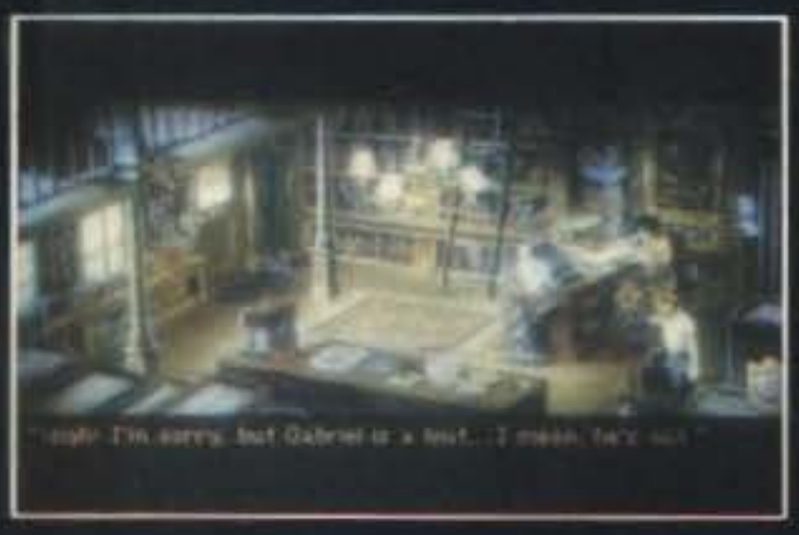
Effetto serra? No, che c'entra il buco nell'ozono? Qui si parla della serra tradotta dallo spagnolo (o giù di lì): della Sierra, insomma!

SIERRA

ALLORA, TANTO PER SCALDARVI UN PO' CI SONO CERTE NOVITÀ DALLA FAMOSA CASA AVVENTURIERA, E RIGUARDANO, TANTO PER CAMBIARE, LA PROSECUZIONE DI TRE DELLE LORO FAMOSE SERIE. PER LA GIOIA DI CHI NON PUÒ PIÙ SOFFRIRE LE TELENOVELE VIDEOGIOCHISTICHE SIERRA, ECCO ANCHE UN TITOLO NUOVO DI ZECCA, SPERANDO CHE POI NON NE SEGUANO ALTRI DUECENTOCINQUANTASEI IN PERFETTO STILE POLPETTONE.

COMINCIAMO QUINDI PROPRIO DALLA FACCIA NUOVA: SARÀ NOMATA **GABRIEL KNIGHT**, ED È UN AVVENTURA INTERATTIVA DI FANTASIA IN UN MONDO NEO-GOTICO (SPERO CHE SAPPIATE CHE COSA SI INTENDE PER NEO-GOTICO). IL NOME DEL GIOCO È ANCHE IL NOME DELLA ROS... DEL PERSONAGGIO,

Gabriel Knight



VALE A DIRE UN INESPERTO INVESTIGATORE DILETTANTE CHE CERCA DISPERATAMENTE DI PROTRARRE LA TRADIZIONE DI FAMIGLIA: UN INTERO SECOLO DI CACCIATORI D'OMBRE, OSSIA DI AGENTI VOTATI ALLA DISTRUZIONE DI MOSTRI PROVENIENTI DALL'OLTRETOMBA. AVETE CAPITO

BENE: SIAMO IN AMBIENTE NON DISSIMILE DA UN'IMPOSTAZIONE STILE DYLAN DOG, PIENO DI VISCIDUME USCITO DALLE LEGGENDE OSCURE: STREGHE, ZOMBI, LICANTROPI, VAMPIRI, FANTASMI E VIA COSÌ. LO SCOPO DELLA SIERRA È SPIACCICARVI BEN BENE SUL VIDEO TUTTA QUESTA MOSTRA DI MOSTRI (GIOCO DI PAROLE INTENZIONALE) CON TUTTO IL REALISMO POSSIBILE, IN MODO DA IMPEDIRVI TOTALMENTE UN TRANQUILLO RIPOSO. NON SOLO, MA I PERSONAGGI DEL GIOCO SONO IN REALTÀ PIÙ COMPLESSI DI QUANTO SI POTREBBE PENSARE: GABRIEL È L'EROE, QUINDI È IL BUONO PER DEFINIZIONE, EPPURE HA ATTEGGIAMENTI PIUTTOSTO ESTREMISTICI E SEMBRA UN PO' UN BELLOCCIO DA STRAPAZZO. I SUOI NEMICI, PER CONTRASTO, INCARNEREBBERO IL MALE ASSOLUTO, MA SPESSO HANNO ASPETTO SEDUCENTE E MOSTRANO INSOSPETTABILI QUALITÀ. IN DUE PAROLE: ACQUE TORBIDE.

QUESTO GIOCO OFFRE UNA TRAMA IN CUI A GABRIEL SPETTA INVESTIGARE INTORNO AD ALCUNI ASSASSINII, COMMESSI SOTTO IL SEGNO DI UN MACABRO RITUALE. POTETE IMMAGINARE UN PO' LA SCENA: PUGNALI INSANGUINATI, CANDELE BLASFEME, PENTACOLI E SCRITTE INDECIFRABILI. MA QUESTI DELITTI, IN VERITÀ, SONO CONNESSI CON LUI TRAMITE CERTI SUOI VIOLENTI INCUBI (BÈ, NON AVREBBERO POTUTO MANCARE), E ANCHE GRAZIE A UNA TRAGICA STORIA D'AMORE CONCLUSASI TRE... SECOLI FA.

L'ATMOSFERA ANNUNCIATA DALLA PROGETTISTA (JANE JENSEN, LA STESSA CHE ASSIEME A ROBERTA WILLIAMS AVEVA DATO LA VITA ALL'ULTIMO EPISODIO DI KING'S QUEST) È OSCURA E ROMANTICA, FUSA IN UN GIOCO CHE SI RIVELERÀ UN'ESPERIENZA REALISTICA E RICCA DI TENSIONE. IL GIOCO INFATTI COMPRENDERÀ TEMI "DA ADULTI", MA CON CIÒ NON SI INTENDE PORNOGRAFICI O ALTRO, E L'USO DI TECNICHE CINEMATOGRAFICHE TIPO INQUADRATURE RAVVICINATE O SIMBOLOGIE A LIVELLO SUBCOSCIENTE NEI FONDALI. NON SI TRATTERÀ VERAMENTE DI ORRORE O MISTERO, MA PIUTTOSTO DI "SUSPENSE PSICOLOGICA". PER IL MOMENTO ABBIAMO VISTO TRE IMMAGINI PC VGA/MCGA 256 COLORI, CHE CONCORDANO CON QUANTO ESPOSTO: C'È UN EVIDENTE GUSTO PER IL BUIO, OLTRE A UN INESPLICABILE QUID CHE INFONDE ALLE SCENE UNA LUCE INQUIETANTE.

MA, COME SEMPRE, TAPPIAMOCI IL BECCO E ASPETTIAMO LA VERSIONE VERA, CON ANSIA.

IL PROSSIMO ANTEPRIMIZZATO NON POTEVA ESSERE CHE LUI, IL SOLO, L'UNICO, L'INCREDIBILE LEISURE SUIT LARRY, SPARATO A PIÈ PARI NEL NUOVO **LARRY 6**, DI CUI NON SAPPIAMO ANCORA IL SOTTOTITOLO. CONOSCIAMO PERÒ LA STORIA, CHE AVRÀ LUOGO IN UN CERTO POSTO NOMATO LA COSTA COTTA: NO, NO, VI ASSICURO CHE NON L'HO PROPRIO TRADOTTO: È IL NOME ORIGINALE. QUESTA COSTA COTTA SAREBBE UNA SPECIE DI FATTORIA DELLA SALUTE SUPERLUSSUOSA, DOVE DIECI RAGAZZE ESPLOSIVE ("BOMBE ANATOMICHE" SUL MODELLO DI CINDY CRAWFORD) SONO ADDIRITTURA IMPAZIENTI DI INCONTRARE LARRY. CHISSÀ CHE COSA DIRÀ PATTI? ORA, ALLA SIERRA HANNO APPORTATO PARECCHIE NOVITÀ ALL'INTERFACCIA DEL GIOCO. TANTO PER INIZIARE, LA GRAFICA È STATA PROMOSSA SVGA, VALE A DIRE CHE POTREMO AMMIRARE LARRY IN 640 X 480 X 256! CON

Quest For Glory 4

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN SIMILE SPRECO DI RISOLUZIONE, IL VIDEO È DIVENTATO IMPROVVISAMENTE ENORME, E INFATTI DALLE FOTO PERVENUTECI (SOLO DUE, PURTROPPO) RISULTA CHIARO CHE MOLTI OGGETTI PRIMA NASCOSTI SONO STATI RESI PERMANENTEMENTE VISIBILI. INVARIATI, RESTANDO LA NECESSITÀ DEL MOUSE, SI SONO TENUTI POCHI MENU ESSENZIALI, MENTRE GLI ALTRI SONO DIVENTATI ICONE. BASTA GUARDARE LE DUE BARRE DI PILOTAGGIO IN BASSO E IN ALTO PER CAPIRLO: QUELLA INFERIORE CONTIENE TUTTE LE OPZIONI RELATIVE AI PARAMETRI DI GIOCO,

Police Quest 4

TIPO MUSICA, EFFETTI SONORI, VELOCITÀ DEI TESTI, LIVELLO DI DETTAGLIO E SPORCIZIA DELLE BATTUTE. QUELLA SUPERIORE, INVECE, È ASSAI PIÙ COMPLESSA: SULLA SINISTRA HA TRE RIQUADRI CHE SONO LE RADICI DI ALTRETTANTI MENU A DISCESA PER LE OPERAZIONI SU DISCO; AL CENTRO CI SONO LE CLASSICHE ICONE PER FAR CAMBIARE FORMA AL CURSORE, MENTRE A DESTRA FUROREGGIA L'INVENTARIO, ANCHE SE LE FIGURINE DEGLI OGGETTI RISULTANO UN PO' MINUSCOLE. DALL'ACCENNO ALLE ICONE AVRETE CAPITO CHE IL SISTEMA DI PILOTAGGIO È RIMASTO INVARIATO: SI USERÀ SEMPRE UN TASTO DEL MOUSE PER SCEGLIERE L'AZIONE E L'ALTRO PER EFFETTUARLA, MANTENENDO LA POSSIBILITÀ DI IMPOSTARLA DIRETTAMENTE CON DETTE ICONE. COME POTRETE VEDERE, LE IMMAGINI CONFERMANO ANCHE LA DECISIONE DELLA GRAFICA POP-DEFORMATA (COSÌ ALMENO LA CHIAMO IO), GIÀ VISTA IN LARRY 5 E CHE CON MOLTE PROBABILITÀ RIMARRÀ FINO ALLA FINE DELLA SERIE.

L'ALTRA COLLANA DI TITOLI SERIALI È POLICE QUEST, DI CUI STA PER USCIRE IL QUARTO TITOLO. ANCHE QUI CI SONO PARECCHIE NOVITÀ: INNANZITUTTO, IL GIOCO È TRATTO DIRETTAMENTE DALLE PAGINE DEI GIORNALI DI OGGI, E L'AUTORE È ADDIRITTURA UN EX-CAPO DELLA LAPD (LOS ANGELES POLICE DEPT.). ORA, COME IN GABRIEL KNIGHT, LA SIERRA INTENDE LANCIARE CON

PREVIEW

QUESTO TITOLO UN NUOVO GENERE: IL GIOCO DI RUOLO REALISTICO. NON È MOLTO CHIARO IL TIPO DI STRUTTURA GIOCOSA CHE CI ATTENDE, DATE QUESTE PREMESSE, MA SICURAMENTE LA SIERRA NON RINUNCERÀ AL PILOTAGGIO NEL SUO CLASSICO STILE. CIÒ CHE CAMBIERÀ È IL TENORE DELLA GRAFICA: LA SQUADRA DEI PROGRAMMATORI SI È ARMATA DI UNA KODAK DCS 200CI, OSSIA UNA MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE APPENA USCITA, E HA RIPRESO TUTTE LE LOCAZIONI DEL GIOCO. DALLE FOTO, INFATTI, TRASPARE CHIARAMENTE UNA POTENTE PATINA DI REALISMO, E L'ASPETTO QUA E LÀ UN PO' DISEGNATO È DOVUTO SENZA DUBBIO AI RITOCCHI NECESSARI PER STRIZZARE I VERI COLORI NEI "MISERI" 256 DELLA VGA/MCGA. NIENTE SVGA, QUINDI, PER ADESSO, MA SECONDO LA SIERRA QUESTA È LA PRIMA AVVENTURA DI LIVELLO FOTOGRAFICO USCITA FINORA. COME SEMPRE,

ASPETTIAMO IMPAZIENTI LA NOSTRA COPIA.

L'ULTIMO TITOLO "DI SERIE" RIMASTO È QUEST FOR GLORY 4, DI CUI POSSIAMO DIRVI PROPRIO POCHINO. NE CONOSCIAMO IL SOTTOTITOLO ("SHADOWS OF DARKNESS"), A DIFFERENZA DEI TITOLI PRECEDENTI, E CI È STATO RIFERITO CHE L'AMBIENTAZIONE SARÀ POSTA IN MORDAVIA, UNA TERRA DI MITO PRESSO LA TRANSILVANIA. QFG4 CONTERRÀ UNA MISCELA DI ORRORE E UMORISMO AL SUONO DEL COZZAR DI SPADE TRA BUONI E CATTIVI, OLTRE ALLE SOLITE OPZIONI COME LIVELLO DI DIFFICOLTÀ VARIABILE, RIGIOCABILITÀ, E AZIONE DI COMBATTIMENTO. PURTROPPO NON SAPPIAMO DAVVERO ALTRO, ANCHE PERCHÉ L'UNICA IMMAGINE ARRIVATACI ERA IL TITOLO, CHE NON LASCIAVA SUPPORRE PROPRIO NULLA.

PRIMA DI LASCIARVI, UNA CITAZIONE-LAMPO PER SLATER, UN GIOCO IN STILE CARTONE ANIMATO CON PROTAGONISTA (SEMBRA) UN DRAGO BLU, CON GRAFICA 256 COLORI POP-DEFORMATA, DI CUI ABBIAMO RICEVUTO TRE SIMPATICHE IMMAGINI SENZ'ALTRE INFORMAZIONI. PER QUESTO MESE È TUTTO: CI RIVEDIAMO NELLE RECENSIONI!

WILLI

Larry 6

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

DINAMICAMENTE DINAMICI

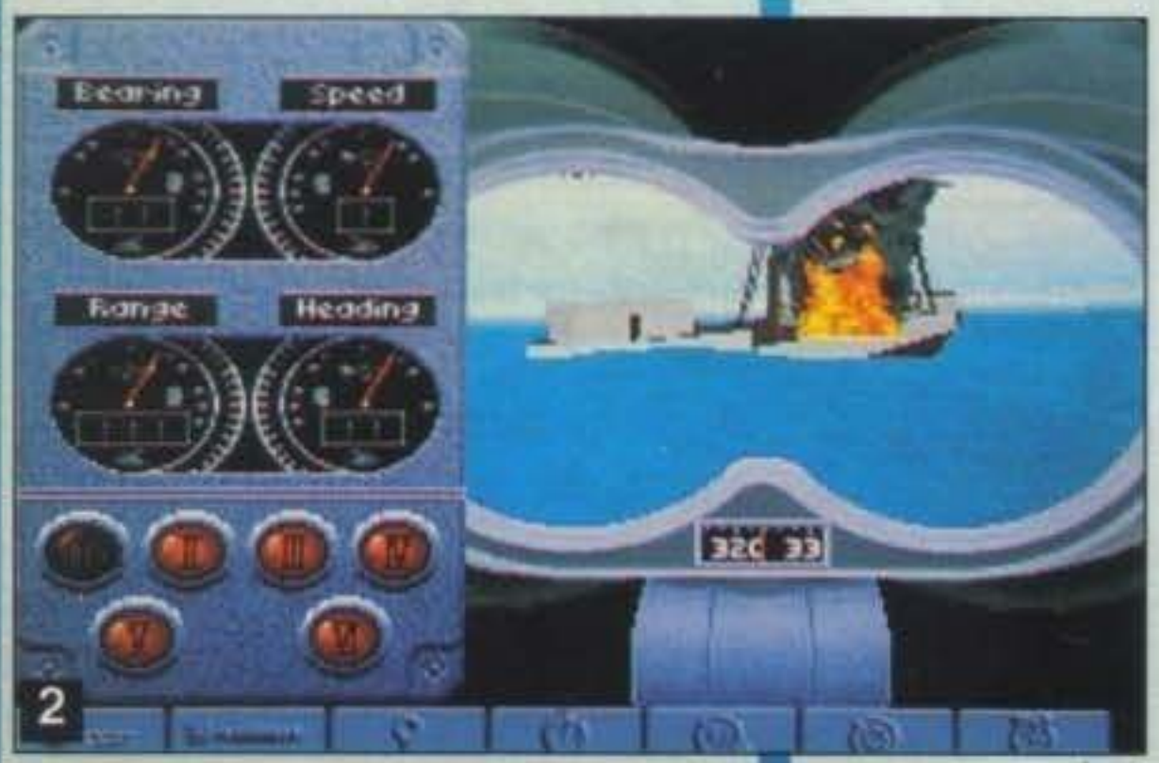
In questa Milano dal clima afoso e semitorrido di fine Giugno, quando anche gli austeri battenti delle scuole si sono piegati inesorabilmente sotto il cocente sole di inizio estate e qualcuno di voi se la starà già godendo nella frescura di qualche amena località vacanziera, un redattore stanco giace esanime all'ombra della sua casupola mentre in preda a una crisi di follia sussurra con frenesia il suo blando lamento "Dynamix, Dynamix, Dynamix..."

DURANTE IL LUNGO E FREDDO INVERNO L'ASPETTIAMO CON ANSIA E TREPIDAZIONE E, QUANDO FINALMENTE ARRIVA, DOPO UN LUNGO ANNO DI FATICHE E DI ATTESA, ECCOLA TRASCORSA IN UN BATTER D'OCCHIO, LASCIANDOCI ATTONITI AL COSPETTO DELL'INESORABILE VELOCITÀ DEL TEMPO CHE FLUISCE CON UNA RAPIDITÀ ANCORA MAGGIORE, PROPRIO QUANDO LA NOSTRA MENTE È SGOMBRA DA OGNI ANSIA E ASSILLO LEGATI ALLO STRESS QUOTIDIANO DELLA VITA MODERNA. LA SPENSIERATEZZA CHE CI REGALA, PUR NELLA SUA FUGACITÀ È IMMENSA, ILLIMITATA E DANNATAMENTE INDIMENTICABILE, MA ORA E' ARRIVATA E NOI, RAGAZZI MIEI, CE LA GODREMO PROPRIO TUTTA, FINO ALL'ULTIMO ISTANTE, CI GODREMO UN'ESTATE DI DIVERTIMENTO, DI SOLE, DI AVVENTURE INSOMMA UN'ESTATE VERAMENTE ALLA GRANDE... (SAI UNA COSA DANIELE? SECONDO ME HAI SBAGLIATO MESTIERE, ALTRO CHE IL REDATTORE DI VIDEOGIOCHI, PERCHÉ NON TI PROPONI COME AGENTE PUBBLICITARIO PER IL CLUB MED? NDMAX).

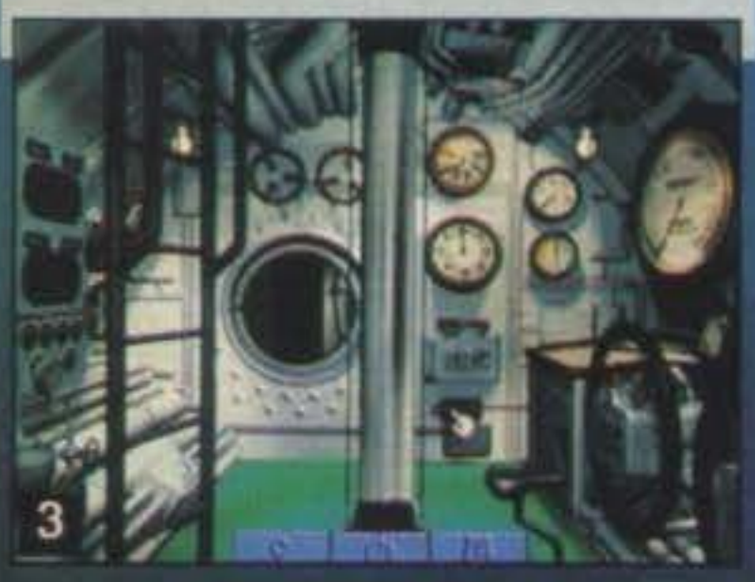
1

HEILÀ RAGAZZI CI SIETE ANCORA?!?! SIETE USCITI MENTALMENTE INDENNI DA QUEST'INTERMINABILE "FLUSSO DI COSCIENZA"? SPERO DI SÌ (DUBITO), COMUNQUE ORA CHE MI SONO SFOGATO A DOVERE CREDO PROPRIO CHE SIA MEGLIO PASSARE ALLE NUMEROSE NOVITÀ CHE LA DYNAMIX TIENE IN CANTIERE PER I PROSSIMI MESI.

IL PRIMO GRAN TITOLONE DELLA SERIE È NATURALMENTE ACES OVER EUROPE, IL SEGUITO UFFICIALE DI QUEL CAPOLAVORO CHE RISPONDE AL NOME DI ACES OF THE PACIFIC, IL SIMULATORE IN ASSOLUTO PIÙ VENDUTO NEL MONDO DURANTE LA SCORSA STAGIONE... OK, DAL MOMENTO CHE MI COMUNICANO PROPRIO IN QUESTO MOMENTO L'INSPERATA APPARIZIONE DI UNA VERSIONE RECENSIBILE VI RIMANDO DIRETTAMENTE ALL'ARTICOLO RELATIVO E PASSO OLTRE. RIMANIAMO COMUNQUE ANCORA LEGATI ALL'AMBIENTAZIONE STORICA DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE, PER UN SECONDO E INTERESSANTISSIMO SIMULATORE BELLICO TARGATO DYNAMIX: GRAVE WOLF (FOTO 1/4). NONOSTANTE IL PROGRAMMA SIA ANCORA NELL'AMBITO DELLA SUA FASE DI SVILUPPO NEVRALGICA, POSSIAMO FIDUCIOSAMENTE PREANNUNCIARVELO COME UNO DEI MIGLIORI SIMULATORI DI SOTTOMARINO MAI USCITI SUL MERCATO VIDEOLUDICO. ALLA GUIDA DI UN SOFISTICATISSIMO SOTTOMARINO TEDESCO VI IMMERGERETE NELLE FREDDI ACQUE DELL'OCEANO NORD ATLANTICO, INGAGGIANDO ESTENUANTI COMBATTIMENTI CON LE FORZE NEMICHE E AVENDO COSÌ L'OPPORTUNITÀ DI UTI-



2


3

4

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

5

LIZZARE TUTTE LE TECNICHE DI COMBATTIMENTO "SUBACQUEE" CHE CONSENTIRONO AL CONTINGENTE GERMANICO DI PRIMEGGIARE IN QUESTO TIPO DI SCONTRI MARINI. DA SOTTOLINEARE LA PRESENZA DI DIALOGHI DIGITALIZZATI IN LINGUA TEDESCA (SPERO PERÒ CHE CI SIANO ALMENO I "SOTTOTITOLI" IN INGLESE, NON DICO IN ITALIANO PERCHÉ SAREBBE UN'UTOPIA MA ALMENO NELLA LINGUA ANGLOSASSONE!) CHE CONTRIBUISCONO A ELEVARE IL LIVELLO DI REALISMO DELLA SIMULAZIONE STESSA.

UNO DEI PUNTI FORZA DELL'INTERA REALIZZAZIONE SARÀ COMUNQUE LA GRAFICA IN RIVOLUZIONARIO 3D. A TALE PROPOSITO MAX CHE HA VISTO QUALCHE COSA AL CES DI CHICAGO ASSICURA CHE LA RIPRODUZIONE DELLE ONDE DELL'OCEANO È ASSOLUTAMENTE SPETTACOLARE, COSÌ COME L'IMPATTO DELLE ESPLOSIONI SU TUTTA UNA SERIE DI NAVI ESTREMAMENTE DETTAGLIATE. UN'ULTIMO ASPETTO RILEVANTE È POI LA PRESENZA DELL'AVIAZIONE ALLEATA, ELEMENTO CHE ERA STATO FINO AD OGGI ASSENTE NELLE SIMULAZIONI SOTTOMARINE E CHE INVECE AVEVA ASSUNTO GRANDE RILEVANZA NELLO SVOLGERSI DEL SECONDO CONFLITTO MONDIALE.

DISPONIBILE IL PROSSIMO AUTUNNO SARÀ ASSOLUTAMENTE NECESSARIO ALMENO UN 386 SX A 16 MHZ.

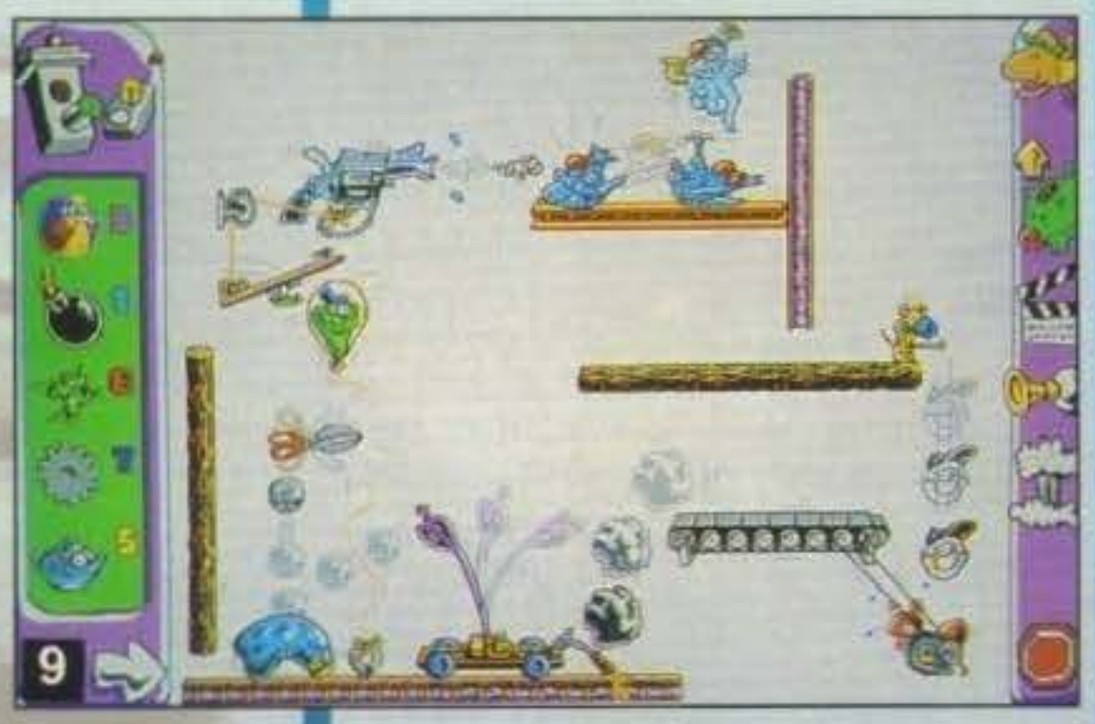
CAMBIAMO QUINDI TEMA E AMBIENTAZIONE PER APPRODARE NUOVAMENTE SUI VERDI PRATI DELLA NATIONAL FOOTBALL LEAGUE CON FOOTBALL PRO (FOTO 5/7), UNA RIEDIZIONE DEL PRECEDENTE FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL NEL QUALE AVRETE NUOVAMENTE L'OPPORTUNITÀ DI CIMENTARVI IN QUESTA ESALTANTE DISCIPLINA COSÌ POPOLARE NEGLI USA.

PRIMA DI ADDENTRARMI NEI PARTICOLARI DI QUESTO PRODOTTO MI SEMBRA OPPORTUNO CITARVI LO SLOGAN CON IL QUALE IL TEAM DELLA DYNAMIX HA LANCIATO QUESTO NUOVO PRODOTTO (FRASE PER LA VERITÀ PRONUNCIATA DA BOB GOLIC, FAMOSO DIFENSORE DEI L.A. RAIDERS); "SE VOLETE UN MAGGIORE REALISMO, VI DOVRETE RECARE ALLO STADIO IL SABATO POMERIGGIO!" (TRADUZIONE LIBERA, NON TROPPO EFFICACE, MA CHE COMUNQUE RENDE L'IDEA... O ALMENO SPERO). LA PRINCIPALE NOVITÀ RISPETTO AL SUO PREDECESSORE È CHE POTRETE SEGUIRE L'AZIONE DA DUE DIFFERENTI VISUALI, FRA CUI QUELLA VERTICALE, CON ANCHE LA POSSIBILITÀ DI ZOOMMARE A PIACERE SUL TERRENO DI GIOCO. L'ELEMENTO GRAFICO È POI QUELLO CHE SENZA DUBBIO COLPISCE PER PRIMO: GLI SPRITE DEI GIOCATORI RISULTANO MEGLIO DEFINITI E SOPRATTUTTO MOLTO COLORATI. FOOTBALL PRO DOVREBBE USCIRE ENTRO LA FINE DELL'ESTATE.

6

7

ABBANDONATE ANCHE LE SIMULAZIONI SPORTIVE PASSIAMO A UN PRODOTTO CHE SI PREANNUNCIA DAVVERO ESILARANTE, SIGNORI, STO PARLANDO DI INCREDIBLE TOONS (FOTO 8/9) CHE PUR RIPRENDENDO IL CONCETTO BASE DI QUELLO STUPENDO GIOCHILLO CHE RISPONDE AL NOME DI THE INCREDIBLE MACHINE, SI PROPONE RISPETTO A QUESTO IN CHIAVE "CARTOON", INSOMMA UNA VERSIONE ALLA "ROGER RABBIT" TANTO PER INTENDERCI. TUTTO RISULTA PIÙ COLORATO E PIÙ DIVERTENTE, CON MAGGIORE ATTENZIONE PER QUANTO RIGUARDA LE ANIMAZIONE DEI GADGET ASSURDI CHE AVRETE L'OPPORTUNITÀ DI POSIZIONARE NEI VOSTRI SCHERMI DI GIOCO. CHI DI VOI HA GIOCATO A TIM SI RICORDERÀ INFATTI DELLE RETI CHE PERMETTEVANO ALLE PALLE E PALLINE VARIE DI RIMBALZARE, BENE IN IT QUESTE SONO RIMPIAZZATE DA DEI BUFFISSIMI MATERASSINI GONFIABILI! PER GIOCARE A QUESTO DIVERTENTE PUZZLE GAME SARÀ NECESSARIO ALMENO UN 386 SX E PER QUANTO RIGUARDA LA DATA DI USCITA LO TROVERETE CON OGNI PROBABILITÀ NEGLI SCAFFALI DEL VOSTRO NEGOZIO DI FIDUCIA VERSO SETTEMBRE.



9

8

THE INCREDIBLE MACHINE VIENE INVECE UPDATATO E NELLA NUOVA VERSIONE SONO STATI IMPLEMENTATI LA BELLEZZA DI 73 NUOVI ENTUSIASMANTI LIVELLI E 11 NUOVI ATTREZZI CHE POTRETE UTILIZZARE PER RISOLVERE I VARI SCHERMI TRA LE QUALI FIGURANO CHITARRE, COCCODRILLI, ASPIRAPOLVERI, PEZZI DI FORMAGGIO, TEIERE E UN SACCO DI ALTRI ANCORA PIÙ BIZZARRI E INCREDIBILI...

ULTIMA NOVITÀ DI QUESTA RASSEGNA TUTTA DEDICATA ALLA DYNAMIX È IL LUNGAMENTE RITARDATO TAKE A BREAK PINBALL (FOTO 10), UNA SIMULAZIONE DI FLIPPER A DIR POCO ESILARANTE. CHE STRANO! PROVATE ORA A PENSARE LA GLORIA E IL SUCCESSO CHE QUESTA MACCHINA HA RISCOSSO NEL PASSATO; IL FLIPPER È STATO INFATTI IL DIVERTIMENTO "DA BAR" PIÙ GETTONATO DEGLI ULTIMI TRENT'ANNI, MA CON L'AVVENTO DEI GIOCHI ELETTRONICI VENNE MESSO QUASI TOTALMENTE NEL DIMENTICATOIO PER POI RIAPPARIRE IN UNA FORMA QUANTOMAI SMAGLIANTE PROPRIO SULLE MEDESIME MACCHINE CHE AVEVANO SEGNATO LA FINE DELLA SUA GLORIA... (FLUSSI DI COSCIENZA)... IL BELLO DI QUESTA NUOVA VERSIONE DEL PINBALL (SVILUPPATO APPOSITAMENTE PER GIRARE SOTTO WINDOWS) SONO GLI SFONDI DEI VARI FLIPPER CHE RIPRENDONO I VARI PERSONAGGI CREATI DALLA SIERRA (NON DIMENTICHIAMOCI CHE LA DYNAMIX NE È SOLO UNA BRANCHIA, PER QUANTO IMPORTANTE) COME IL MITICO PLAYBOY LARRY LAFFER, L'EROE DELLO SPAZIO ROGER WILCO, RE GRAHM, E INFINE IL PESTIFERO WILLY BEAMISH. OK, RAGAZZI ORA SAPETE TUTTE LE NOVITÀ CHE LA DYNAMIX HA IN SERBO PER VOI PER LA PROSSIMA STAGIONE QUINDI NON MI RESTA CHE AUGURARVI IL MIO PERSONALE AUGURIO DI BUONE VACANZE, E CHE SIANO DELLA VACANZE VERAMENTE DA SBALLOOOOO!

DANIELE "DIELLE" LEPIDO

10

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGINALI INDIANATE...

PENSAVATE CHE INDY 500 FOSSE ORMAI UN CAPITOLO CHIUSO? VI SBAGLIAVATE! Quando l'ho saputo non credevo alle mie orecchie! Quando ho visto le prime schermate non credevo ai miei occhi! E' lui, il seguito di Indy 500, più moderno che mai. In una parola: IndyCar!

CERTO, RAGAZZI MIEI! E A OCCUPARSI DELLA PUBBLICAZIONE NON SARÀ PIÙ L'ELECTRONIC ARTS, MA LA VIRGIN GAMES. PER QUALCUNO POTRÀ SEMBRARE UNA BESTEMMIA, MA È UN EQUIVOCO COMUNE ASSOCIARE IL MARCHIO E.A. A QUEL CAPOLAVORO INDISCUSSO CHE È STATO INDIANAPOLIS 500. PERCHÉ IN REALTÀ DIETRO A INDY C'ERA UN GRUPPO DI GENIALI PROGRAMMATORI RISPONDENTI AL NOME DI PAPYRUS DESIGN.

TIRATE QUINDI UN BEL SOSPIRONE DI SOLLIEVO. DI INDYCAR SE NE OCCUPERANNO ANCORA I PAPYRUS (ANCHE SE ORA SON DIVENTATI RICCHI E SI CHIAMANO PAPYRUS PUBLISHING) IN STRETTA COLLABORAZIONE COL TEAM VIRGIN CHE, COMUNQUE, SI OCCUPERÀ ESCLUSIVAMENTE DELLA PROMOZIONE E DIFFUSIONE DEL PRODOTTO IN TUTTO IL MONDO.

PER QUEI POCHISSIMI CHE NON CONOSCESSERO INDY 500 E CHE NON L'HANNO MAI APPREZZATO A SUFFICIENZA, ECCO PRONTA UNA PICCOLA PAPPARDELLA STORICA (CHI NON SE LA VUOLE SORBIRE VADA PURE AVANTI DI QUALCHE PARAGRAFO).

INDIANAPOLIS 500 THE SIMULATION (QUESTO IL NOME PER ESTESO), USCÌ NEL LONTANO 1989 (PIÙ PRECISAMENTE INTORNO AL MESE DI MAGGIO) E MI RICORDO ANCORA QUEL GIORNO FATIDICO IN CUI LO VIDI GIRARE IN REDAZIONE SU UN COMUNE 286 A 12 MHZ (PER L'EPOCA PIUTTOSTO VELOCE). UNA SCHEGGIA! MAI VISTO UN GIOCO COSÌ FLUIDO E VELOCE. NORMALE QUINDI L'IMMEDIATO INTERESSAMENTO DEL SOTTOSCRITTO E ANCORA PIÙ NORMALE IL "FURTO" (IN SENSO BUONO) DEL GIOCO IN QUESTIONE PER COLLAUDARLO A CASA MIA. DA QUEL MOMENTO IN POI PER DIVERSI MESI NON GIOCAI AD ALTRO. IMPOSSIBILE NON FARSI COINVOLGERE DA UNA SIMILE GRAFICA E, SOPRATTUTTO, DA UN REALISMO SENZA PARI. LA FASE DI MESSA A PUNTO DELLA MACCHINA NON AVEVA ASSOLUTAMENTE RIVALI E, ANCHE SE PORTAVA VIA PARECCHIO TEMPO IN SPERIMENTAZIONI, I RISULTATI NON MANCAVANO. SI PASSAVA INFATTI DAGLI INIZIALI 42 SECONDI A GIRO E SI SCENDEVA CON MOLTISSIMA FATICA, MA ENORME SODDISFAZIONE FINO AI 38 E ROTTI COMPARSI ANCHE SULLE PAGINE DELLA POSTA. IL DEFINITIVO SALTO DI QUALITÀ L'HO FATTO SOLO ULTIMAMENTE PROCURANDOMI UN MEGAJOYSTICK SENSIBILISSIMO (PRIMA GIOCAVO SOLO CON LA TASTIERA!) E ARRIVANDO FINALMENTE AI FATIDICI 37 SECONDI OLTRE I QUALI NON SI PUÒ PIÙ SCENDERE.

SEMBRA INCREDIBILE, MA AL GIORNO D'OGGI, A QUATTRO ANNI DI DISTANZA DALLA SUA USCITA (NON MI SEMBRA VERO!) INDY 500 È ANCORA PIÙ CHE ATTUALE: VELOCISSIMO, FLUIDISSIMO E PARECCHIO REALISTICO. GLI SI POSSONO ATTRIBUIRE SOLO QUALCHE DIFETTUCCIO: IL PRIMO È CHE HA UNA SOLA PISTA (MA LA COSA SARÀ AMPIAMENTE RISOLTA IN INDYCAR), IL SECONDO CHE IL SONORO È QUELLO CHE È: SOLO ADLIB E SU ALCUNI PC NON FUNZIONA NEANCHE BENE. AL PROPOSITO VI ANNUNCIO CHE È APPENA USCITO IN UN APPOSITA BBS (NUMERO 617-576-7472 9600 BAUD. PARAMETRI 8-N-1) L'UPGRADE DI INDY 500 CON SUPPORTO SOUNDBLASTER CHE RIMPIAZZA IL VECCHIO FILE ESEGUIBILE (E, SE PROPRIO VOLETE SAPERLO, RIPRISTINA LA PROTEZIONE DEL GIOCO, CAPITO, PIRATONI!). IL TERZO E ULTIMO DIFETTO, POSTO CHE LO SI CONSIDERI TALE, È CHE IL GIOCO È PARECCHIO DIFFICILE E NON PERDONA GLI ERRORI. MA IN FIN DEI CONTI NON È FORSE COSÌ LA REALTÀ?

E VENIAMO COSÌ A INDYCAR (SÌ, FORSE MI SONO DILUNGATO UN PO' TROPPO MA NON POTEVO TRATTENERMI: INDY 500 È UNO DEI MIEI GIOCHI PREFERITI IN ASSOLUTO)! I PAPYRUS HANNO CREATO APPOSTA PER LUI UNA NUOVA TECNICA GRAFICA DENOMINATA 3D SUPERTEXTURE, IL CUI NOME DOVREBBE PERLOMENO AUMENTARVI IL Bbattito CARDIACO DI QUALCHE DECINA DI PUNTI. DETTO IN POCHISSIME PAROLE LA GRAFICA SARÀ VERAMENTE UNO SBALLO QUANTO A REALISMO PERCHÉ AVREMO L'OCCASIONE DI VEDERE NON SOLO UNA GRAFICA LATERALE PIÙ REALISTICA E UN EFFETTO DI MOVIMENTO DELLA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

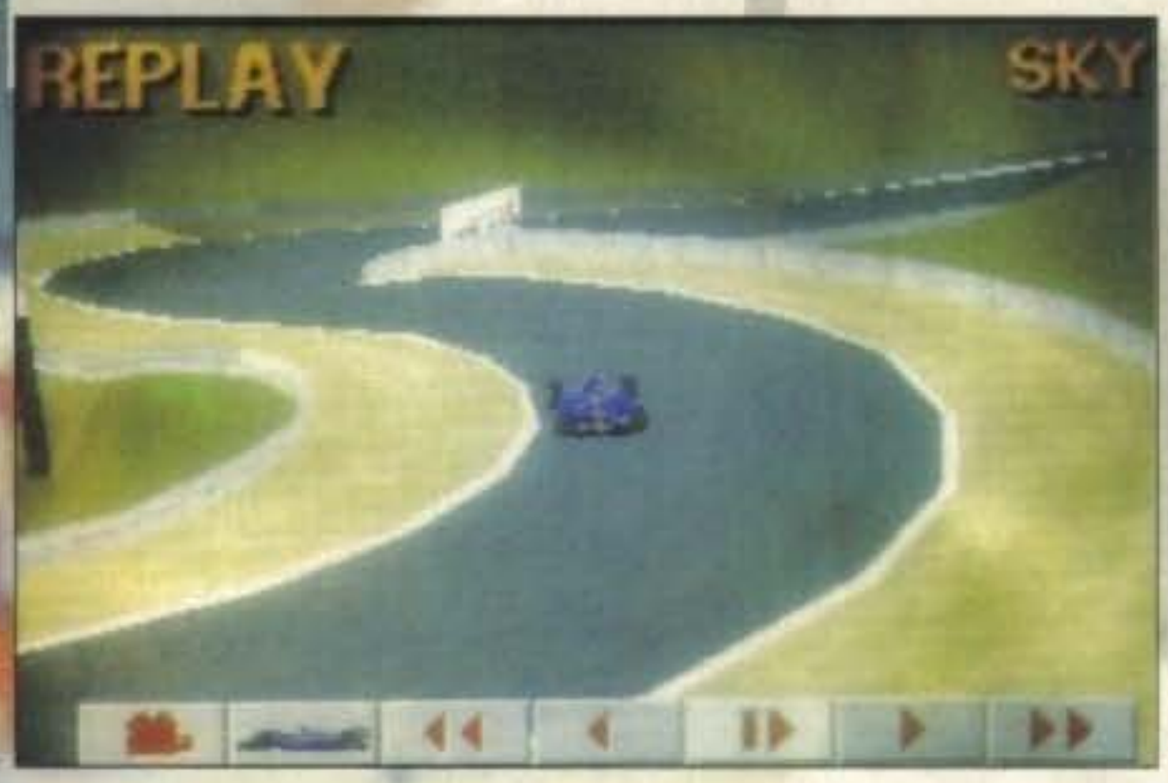
PISTA SIMILISSIMO A QUELLO DI F1 GRAND PRIX DELLA MICROPROSE, MA ANCHE DELLE MACCHINE INTERAMENTE IN TEXTURE MAPPING CON UN DETTAGLIO DA FAR SCHIZZARE GLI OCCHI FUORI DALLE ORBITE. LEGGERE COSE TIPO MARLBORO, IL NUMERO DELL'AUTO E ALTRE COSETTE SENZA SPIXELLAMENTI STRANI ANCHE IN UN REPLAY VICINISSIMO È UN'ESPERIENZA TUTTA DA PROVARE. E' INDUBBIO, INFATTI: I GRANDI PROTAGONISTI DELLO SCENARIO SARANNO LE AUTO, TUTTE DA VEDERE, TUTTE DA RIVEDERE, TUTTE DA SORPASSARE. E POI AMMIRATE PURE ANCHE FINEZZE COME I PONTI SEMPRE IN TEXTURE DI QUESTA O QUELLA CASA PRODUTTRICE DI GOMME.

IL TUTTO NELL'AMBITO NON DI UNA SOLA PISTA, MA DI TUTTE QUELLE DELL'INTERO CAMPIONATO, OGNUNA CON LE SUE BRAVE AMBIENTAZIONI ESCLUSIVE. E DI FRONTE A UN SIMILE PRODIGIO VI SEMBRERÀ PIÙ CHE NATURALE RITROVARE VECCHIE CONOSCENZE COME LA FASE DI MESSA A PUNTO (CON LE OPPORTUNE MIGLIORIE DEL CASO) E BOX PIÙ SOFISTICATI CHE MAI.

E INFINE, PER DIRE LE COSE FUORI DAI DENTI, DICIAMO UNA COSA FONDAMENTALE: SARÀ UN SIMULATORE NEL VERO SENSO DELLA PAROLA, ALTRO CHE F1 GRAND PRIX, CHE, CON TUTTI I SUOI PREGI TUTT'ALTRO CHE INDIFFERENTI E LE SUE INNOVAZIONI, CI COSTRINGE A GUIDARE COL "RAGGIO TRATTORE" (NON CI CREDETE? ANDATE A GIOCARE IN PISTE PIENE DI CURVE COME MONTECARLO E POI DITEMI COME RISPONDE IL VOLANTE, SOPRATTUTTO SE CERCATE DI NON ASSECONDARE LE CURVE. E POI NON MI VENITE A DIRE CHE C'È L'OPZIONE PER TOGLIERE UNA SIMILE "ROBA". LO SO ANCH'IO: SI CHIAMA "COMPUTER AIDED STEERING" O QUALCOSA DEL GENERE E TOGLIERLO SIGNIFICA FAR DIVENTARE IL GIOCO COMPLETAMENTE INGIOCABILE). QUI IN INDYCAR (COME PURE IN INDY 500) POTRETE GIRARE IN PIENA LIBERTÀ ANCHE CONTROMANO, FINTANTO CHE NON VI FRACASSATE SULLE MACCHINE IN ARRIVO NEL SENSO OPPOSTO! CHE DIRE ANCORA? TOP SCORE SICURO? BEH, ONESTAMENTE NON POSSIAMO PREVEDERE QUANTO SARÀ VELOCE UNA SIMILE MOLE DI GRAFICA, MA I PAPYRUS NON DOVREBBERO DELUDERCI, IN FIN DEI CONTI INDY 500 ERA IL PIÙ VELOCE DEL SUO TEMPO! (E' VELOCE, TRANQUILLI, L'HO NATURALMENTE PROVATO CON NON POCO DILETTO IN QUEL DI CHICAGO E, PUR SENZA ESSERE UNA SCHEGGIA, È INDUBBIAMENTE VELOCE... NDMAX).

PASSERÒ QUINDI AD ALCUNE PICCOLE CONSIDERAZIONI PIÙ GENERALI RIGUARDANTI ALCUNI DUBBI NON RISOLTI. IN EFFETTI NON È CHE LA CASA CI ABBIA DETTO MOLTO SUL GIOCO: NON SAPPIAMO QUANTI SARANNO I MEZZI A VOSTRA DISPOSIZIONE (LE SCHERMATE DEI CRUSCOTTI MI SEMBRAVANO TUTTE DELLA PENSKE-CHEVROLET), NÉ SE I CRUSCOTTI SONO STATI RESI TUTTI DIGITALI (QUELLO ANALOGICO DELLA LOLA-BUICK, AD ESEMPIO, SEGNAVA SOLO FINO A 235 MIGLIA QUANDO TUTTI GLI ESPERTI SANNO CHE L'AUTO ANDAVA A BEN OLTRE 240). DICIAMO CASOMAI CHE GUARDICCHIANDO TRA UNA SCHERMATA E L'ALTRA HO NOTATO ALCUNE COSETTE, IN PARTICOLARE LA PRESENZA CONTEMPORANEA DI DUE SPIE DISTINTE: UNA PER L'OLIO E UNA PER L'OVER-REV (FUORIGIRI) CHE MI SUGGERISCONO CHE FORSE SARÀ PRESENTE L'OVERTAKE. PER CHI NON LO CONOSCE SPECIFICHERÒ CHE È UN DISPOSITIVO DA NON MOLTO INTRODOTTO IN FORMULA 1 PER DISABILITARE IL CUT-OFF E PERMETTERE QUALCHE PICCOLO SPUNTO IN PIENO FUORIGIRI. I PILOTI PIÙ ABILI LO USANO SOLO PER SCATTARE VELOCISSAMENTE ALLA PARTENZA O PER QUALCHE SORPASSO CRUCIALE. COMUNQUE VADA, LA VERSIONE DEFINITIVA PER PC E COMPATIBILI DOVREBBE VEDERE LA BANDIERA A SCACCHI IN OTTOBRE, QUINDI NON SIATE TROPPO IMPAZIENTI. GODETEVI ANZI LE SCHERMATE CHE A LIVELLO STATICO (TRATTANDOSI DI UN GIOCO IN 3D AD ALTA VELOCITÀ) SONO DAVVERO FAVOLOSE. NEL FRATTEMPO GODETEVI PURE LE VACANZE MENTRE NOI IN QUESTI DUE MESI DI PAUSA CONTIAMO (VABBÈ, SPERIAMO) DI METTERE LE MANI SU NOTIZIE PIÙ AGGIORNATE E SOPRATTUTTO SU UN FANTASMAGORICO DEMO!

BYE! *G.B.*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS: DI TUTTO DI PIU'

ACTION STRATEGY STORIES SIMS EA

Il mercato video ludico per home computer si sta veramente indirizzando sempre più verso i PC? Beh, mi sembra ancora presto per dirlo, anche se Max tornando da Chicago ha portato molte più promesse per PC che per Amiga, e qui ne abbiamo un tangibile esempio.

ALLORA, NON PERDIAMO TEMPO E DEDICHIAMOCI IMMEDIATAMENTE ALLE FOLGORANTI NOVITÀ CHE L'EA HA IN SERBO DI FARCI GIOCARE IN UN PROSSIMO FUTURO.

IL PRIMO TITOLO CHE MI BALZA AGLI OCCHI È SEAL TEAM, UNA SIMULAZIONE DI GUERRIGLIA VIETNAMITICA TEMPORALMENTE COLLOCATA FRA GLI ANNI 1966 E IL 1969. GIÀ PRESENTATO AL CES INVERNALE DI LAS VEGAS, IL GIOCO HA POI SUBITO UN IMPROVVISO DILATAMENTO DEI TEMPI DI REALIZZAZIONE, DOVUTO ALLA RIVISITAZIONE DI PARECCHI ASPETTI E ALCUNE RILEVANTI IMPLEMENTAZIONI GRAFICHE, DI CONSEGUENZA NON DOVRESTE POTERCI GIOCARE PRIMA DEL PROSSIMO SETTEMBRE.

SEAL TEAM È DA CONSIDERARSI (O ALMENO COSÌ AFFERMANO I PROGRAMMATORI) LA PRIMA SIMULAZIONE EFFETTIVA DI GUERRIGLIA IN 3D PER PC; IL GIOCO SARÀ COMPOSTO DA BEN OTTANTA MISSIONI STORICHE, MENTRE IL GIOCATORE POTRÀ DISPORRE, NEL SUO EROICO TENTATIVO DI RISULTARE VINCITORE, DI BEN 35 DIVERSI TIPI DI ARMI (CHE LA DISTRUZIONE SIA CON VOI...); UN ALTRO ASPETTO MOLTO IMPORTANTE CHE CONTRADDISTINGUERÀ IL GIOCO SARÀ LA GRAFICA IN ALTA DEFINIZIONE A 256 COLORI E GLI EFFETTI SONORI DIGITALIZZATI. PURTROPPO NON SIAMO RIUSCITI A RECUPERARE ALCUNA SCHERMATA PER TEMPO, ANCHE SE UNA PRIMA IMMAGINE VE L'AVEVAMO GIÀ MOSTRATA IN UNA VOCE DI CORRIDOIO DI QUALCHE NUMERO FA.

PASSIAMO ORA A SSN-21 SEAWOLF, IL SEGUITO UFFICIALE DI 688 ATTACK SUB, CHE PROMETTE DI ESSERE UNA DELLE PIÙ AVANZATE SIMULAZIONI SOTTOMARINE MAI REALIZZATE; SARETE INFATTI ALLA GUIDA DI UN SOTTOMARINO DELLA MARINA AMERICANA (MA GUARDA CHE CASO), DOTATO DELLE PIÙ AVANZATE ARMI DI DISTRUZIONE E DEI PIÙ SOFISTICATI MEZZI DI DIFESA E DI INDIVIDUAZIONE DEL NEMICO. COME AL SOLITO C'È DI MEZZO L'UNIONE SOVIETICA, LA QUALE, DOPO UNA SORTA DI GOLPE È RIUSCITA A RIUNIFICARSI E A INTERROMPERE TUTTI I CONTATTI CON L'OCCIDENTE, ALIMENTANDO BELLICOSI PROPOSITI.

UNA VOLTA RAGGIUNTA LA CABINA DI COMANDO DOVRETE BEN PRESTO VEDERVELA CON 40 TIPI DIFFERENTI DI NAVI DA SUPERFICIE, FRONTEGGIARE VENTICINQUE MODELLI DIVERSI DI SOTTOMARINI, OGNUNO INDIVIDUABILE GRAZIE AL VOSTRO SONAR DI BORDO, IL QUALE SARÀ IN GRADO DI RICONOSCERE I DIVERSI IMPULSI CHE I SOTTOMARINI TRASMETTONO, E TUTTE LE ALTRE INSIDIE CHE LE PROFONDITÀ DELL'OCEANO SANNO NASCONDERE; COME SEMPRE, GRAZIE ALL'UTILIZZO DEL PERISCOPIO, SARÀ POI POSSIBILE SBIRCIARE SOPRA IL LIVELLO DELL'ACQUA E GODERE COSÌ DI UNA SERIE DI ANIMAZIONI VERAMENTE D'IMPATTO, COME NAVI CHE DOPO ESSERE ESPLOSE AFFONDANO INESORABILMENTE FRA LE FIAMME, OPPURE TUTTA UNA SERIE DI SPETTACOLARI RIPRODUZIONI ATMOSFERICHE (LAMPI, PIOGGIA...).

LE MISSIONI CHE DOVRETE AFFRONTARE SARANNO IN TUTTO 33, NON È STATA INVECE ANCORA ANNUNCIATA LA DATA DI USCITA SUL MERCATO, CHE DOVREBBE COMUNQUE AVVENIRE DURANTE IL PROSSIMO AUTUNNO.

SIAMO COSÌ ARRIVATI AL TERZO GIOCO, CHE SARÀ PROGRAMMATO ESCLUSIVAMENTE PER IL CD-ROM; IL SUO NOME È LABYRINTH. A DIFFERENZA DI 7TH GUEST, ATTUALE PUNTO DI RIFERIMENTO PER QUESTO GENERE DI GIOCHI, VI TROVERETE A COMBATTERE CONTRO RE MINOSSE, IL QUALE HA RINCHIUSO LO SPIRITO DEL

SSN-21 SEAWOLF

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

LABYRINTH

COSTRUTTORE DEL LABIRINTO IN CUI INOPPORTUNAMENTE VI TROVATE (DAEDALUS), DOPO AVER ANCHE DECISO DI FARLO SALTARE IN ARIA PER NON SO BENE QUALE MOTIVO.

QUESTO LABIRINTO, PERÒ, SARÀ UN TANTINO DIVERSO DAGLI ALTRI, INFATTI LA RISOLUZIONE DI DETERMINATI ENIGMI A VOI PROPOSTI, FARÀ CAMBIARE LE ERE FUTURE (VOI INIZIALMENTE VI TROVATE IN UN'ERA MOLTO ANTICA), LE VOSTRE AZIONI INFLUENZERANNO INFATTI IL MEDIO EVO, L'AMERICA PRECOLOMBIANA, L'ETÀ DEL BRONZO, IL VECCHIO WEST E ADDIRITTURA IL PRESENTE. LA PARTITA SI INCENTRERÀ QUINDI SULLA RISOLUZIONE DI DETERMINATI ENIGMI ONDE VANIFICARE GLI INTERVENTI DI FOLLIA OMICIDA DI MINOSSE.

GRAFICAMENTE SEMBRA SPETTACOLOSO, I COLORI SARANNO RIGOROSAMENTE 256; PURTROPPO, A PROPOSITO DELLA PARTE SONORA NON SONO IN GRADO DI DIRVI NULLA, ANCHE SE MI SEMBRA PALESE CHE SARÀ UNO DEI PIATTI FORTE DELL'INTERA REALIZZAZIONE.

UNA PUNTUALIZZAZIONE SU QUANTO SCRITTO LO SCORSO NUMERO: È INFATTI IN LAVORAZIONE LA CONVERSIONE SU COMPUTER DI NHL HOCKEY, MA L'UNICA VERSIONE AL MOMENTO ANNUNCIATA È QUELLA PER PC, L'USCITA NON È STATA AL MOMENTO ANCORA RESA PUBBLICA.

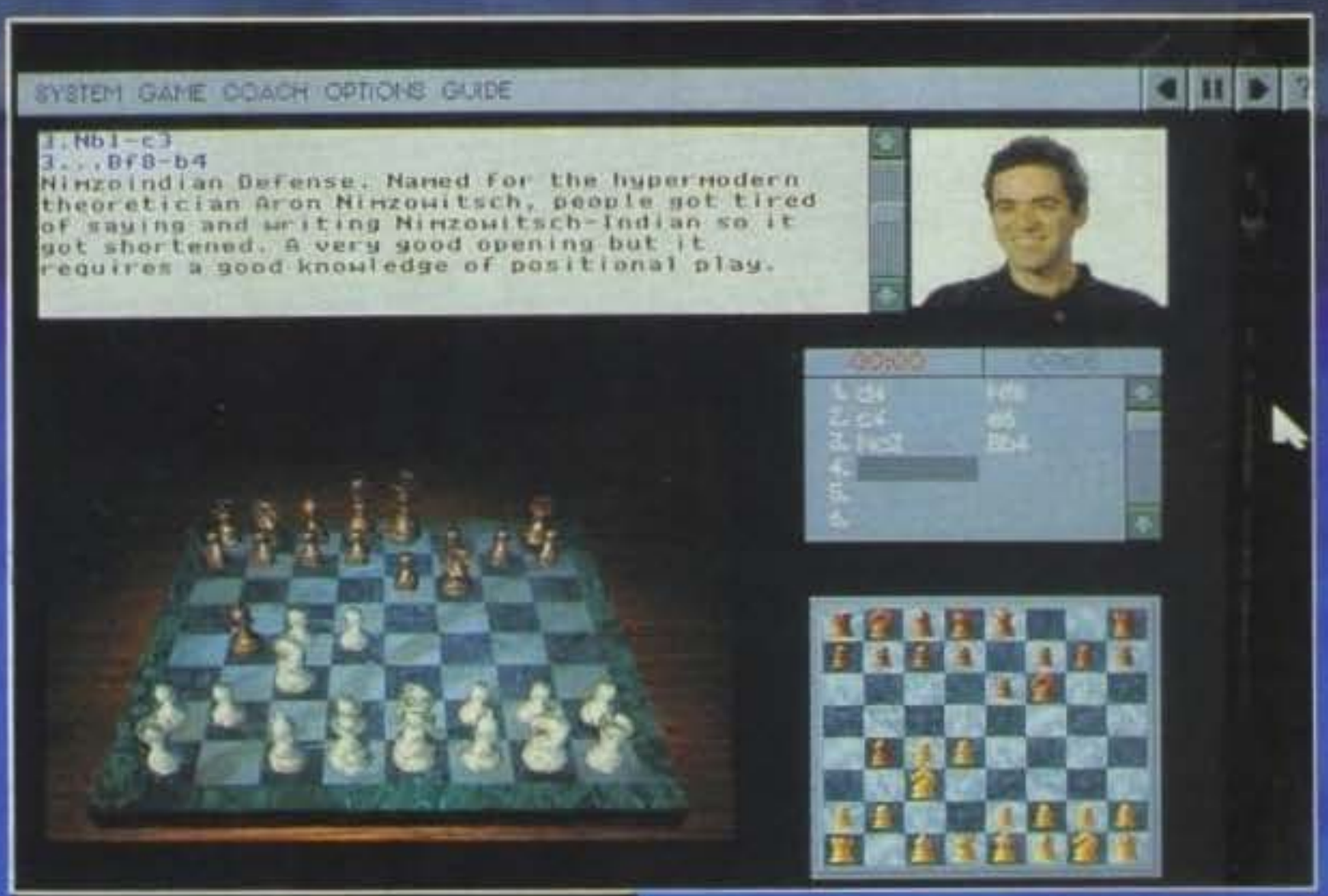
L'ULTIMO TITOLO DI CUI CI OCCUPIAMO IN QUESTE PAGINE È INVECE UNA SIMULAZIONE DI SCACCHI, MA CHE SIMULAZIONE! IL SUO NOME È KASPAROV'S GAMBIT, ED È CURATA DA NIENTEPOPODIMENO CHE DALL'ATTUALE E INDISCUSSO CAMPIONE MONDIALE DI SCACCHI. QUESTO TITOLO PROMETTE DI ESSERE IL PIÙ DETTAGLIATO NEL SUO GENERE MAI REALIZZATO; L'ALGORITMO CHE GESTIRÀ L'INTERO PROGRAMMA PRENDE IL NOME DI SOCRATE II, ED È IL PIÙ POTENTE MAI APPARSO SU UN PC; IL GIOCO, MI PARE OVVIO, TRATTERÀ DEL GIOCO DEGLI SCACCHI, DA MOLTI CONSIDERATO UNO SPORT, PERCHÉ NECESSITERÀ DI UN ALLENAMENTO MENTALE PARI A QUELLO FISICO PER UN ATLETA, E SARÀ "PENSATO" PER TUTTE LE FASCE DI GIOCATORI: DAI NOVELLINI AI STRAMEGACAMPIONI; INFATTI, A DIFFERENZA DI TUTTI GLI ALTRI GIOCHI SCACCHISTICI, NON CI SARANNO I SOLITI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ, BENSÌ UNA SORTA DI PROMOZIONE VERSO UN AVVERSARIO PIÙ COMPETENTE; CI SI POTRÀ QUINDI SBIZZARRIRE A SFIDARE TUTTI I PIÙ GRANDI CAMPIONI DEGLI SCACCHI MODERNI, E NATURALMENTE LO STESSO GARRY KASPAROV.

MA FATE BENE ATTENZIONE, QUESTO GIOCO PROMETTE REALMENTE DI ESSERE LA MIGLIORE DIMOSTRAZIONE DI COME POSSA ESSERE CURATA UNA PARTITA DI SCACCHI SU COMPUTER; LE OPZIONI SONO TANTISSIME, PER NON PARLARE DI CHE COSA AVRETE A DISPOSIZIONE: INNANZITUTTO AVRETE UNA CONTINUA ASSISTENZA AL GIOCO, POTRETE CAMBIARE LA VISUALE DELLA SCACCHIERA DA 2D A 3D, AVRETE A DISPOSIZIONE DA STUDIARE E AMMIRARE BEN 500 TRA LE PIÙ FAMOSE PARTITE DI TUTTI I TEMPI, MA NON BASTA, AVRETE ANCHE L'OCCASIONE DI DISPUTARE TORNEI E SALIRE COME PUNTEGGIO IN CLASSIFICA .

LA MOLE GRAFICA MI HA LASCIATO INDUBBIAMENTE SODDISFATTO, LA QUALITÀ DELLE IMMAGINI È QUASI FOTOGRAFICA,

VISTE LE PREMESSE, CREDO PROPRIO CHE QUESTO GIOCO SEGNERÀ LA STORIA DI QUESTE SIMULAZIONI, E IN UN CERTO SENSO, CON QUESTO COMMENTO, VI È ENTRATO PRIMA ANCORA DI VEDERE LA LUCE; COSA QUESTA CHE FRA LE ALTRE COSE DOVREBBE ACCADERE IN TEMPI ABBASTANZA STRETTI.

RAFFAELE SOGNI



KASPAROV'S GAMBIT

I NUMERI DELL'ELECTRONIC ARTS

Sembra proprio che le cose per l'EA non vadano affatto male, anzi! Il suo profitto è infatti aumentato del 61% nel quarto trimestre del '93; il saldo attivo alla fine del marzo del 1993 è stato di ben 8.595.000 dollari, con un incremento appunto del 61% rispetto ai 5.322.000 dollari del quarto trimestre dell'anno fiscale 1992.

Bisogna doverosamente segnalare come gran parte dell'incremento derivi dalla vendita di software per le console, e in particolare per il Sega Genesis (così come viene chiamato il Megadrive in america) e per il Super Nintendo.

Anche il fatturato della produzione di software per PC ha comunque subito un rilevante incremento rispetto al trimestre precedente, toccando punte del 35%.

L'Electronic Arts ha inoltre notevolmente aumentato il suo volume di vendite dei suoi prodotti in tutti i Paesi dove opera, come in Nord America (+ 56%), in Europa (addirittura + 89%) e in Australia (+ 49%).

Larry Probst, presidente della Electronic Arts, afferma come il prossimo prossimo obiettivo aziendale, oltre ad un consolidamento della quota di mercato ormai acquisito, sia quello d'imporsi anche nell'ambiente CD, 300 primo fra tutti, valutato di determinante importanza per i prossimi anni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN®
We create worlds®

No. Proprio no. Alla Origin hanno deciso di non stare fermi a far nulla, placidamente addormentati sulle scatole dei loro grandi successi. E il risultato di questa ulteriore fermentazione cerebrale è quanto segue...

WING COMMANDER ACADEMY

INCOMINCIAMO DUNQUE CON LE NOVITÀ. DUE DELLE QUALI SONO RELATIVE ALLA FAMOSISSIMA SERIE DI WING COMMANDER, NON SOLO DAL PUNTO DI VISTA TECNICO MA PROPRIO COME TRAMA, ANCHE SE VEDONO LA GUERRA UMANI-KILRATHI DA DIFFERENTI PROSPETTIVE.

IL PRIMO TITOLO È WING COMMANDER ACADEMY, E GIÀ SI PUÒ INTUIRE FACILMENTE IL SOGGETTO. INFATTI NON È ALTRO CHE UN WING COMMANDER ARRANGIATO IN MODO CHE OGNI GIOCATORE SI POSSA COSTRUIRE LE PROPRIE MISSIONI E GIOCARCI DIRETTAMENTE, INFISCHIANDOSENE DELLA TRAMA. ANCHE PERCHÉ QUESTA VOLTA, IN EFFETTI, LA TRAMA NON ESISTE: DOPOTUTTO, SAREBBE STATO TROPPO DIFFICILE AGGIUNGERLA. ACADEMY, IN SOSTANZA, È COMBATTIMENTO PURO, E VOI STESSI NE STABILITE LA DIFFICOLTÀ, DALLE MISSIONI "LATTE E MIELE" A QUELLE SUICIDE. TROVERETE A VOSTRA DISPOSIZIONE TUTTI GLI ELEMENTI CONTRO CUI AVEVATE INVEITO, TIPO ASTEROIDI E CAMPI MINATI, E POTRETE ANCHE QUI RECUPERARE PILOTI ESPULSI O CAPSULE DATI, OLTRE NATURALMENTE ALLE SOLITE MISSIONI DI COMBATTIMENTO E PROTEZIONE. LA VOSTRA LIBERTÀ DI SCELTA SARÀ TOTALE, E PER GIUNTA SARETE ASSISTITI DA ALCUNE OPZIONI CHE VI CONSENTIRANNO DI CREARE MISSIONI A CASO (ENTRO CERTI LIMITI) O DI TENTARE AZIONI PURAMENTE ARCADE COME NEL VIDEOGIOCO DEL BAR (IN WING COMMANDER, OVVIAMENTE), DOVE SARETE ATTACCATI DA ONDATE SEMPRE PIÙ PERICOLOSE DI KILPATHI.

ACADEMY INCLUDE INOLTRE NUOVE ARMI E NUOVE ASTRONAVI, E SOPRATTUTTO VI DÀ LA POSSIBILITÀ DI COMBATTERE PER ENTRAMBI I CONTENDENTI, NON PIÙ LIMITATAMENTE AL SOLO DRALTHI COME SUCCEDEVA NELLE MISSIONI SEGRETE DI WING COMMANDER. LA GRAFICA È STATA ULTERIORMENTE MIGLIORATA, COME LE IMMAGINI RICEVUTE LASCIANO CHIARAMENTE CAPIRE, MA NON PENSIATE CHE SIA NECESSARIO POSSEDERE QUALCHE TITOLO WING COMMANDER: ACADEMY È TOTALMENTE INDIPENDENTE, NON UN DISCO DATI. LA DATA DI USCITA È DATA PER IMMINENTE, E QUINDI DOVRESTE NON SOLO TROVARE LA RECENSIONE SUL PROSSIMO NUMERO, MA ANCHE POTERCI GIOCARE QUANDO LEGGERETE QUESTE RIGHE.

LA CONFIGURAZIONE MINIMA È PIÙ O MENO LA STESSA DEL PROGRAMMA ORIGINALE: PC 386+, 2MB RAM, ARDISCO CON ALMENO 5 MB LIBERI, GRAFICA VGA/MCGA. OPZIONALMENTE SONO PREVISTE TUTTE LE PIÙ NOTE SCHEDE SONORE, OLTRE AL SUPPORTO PER MOUSE E JOYSTICK.

IL SECONDO TITOLO ISPIRATO A WING COMMANDER È IL LUNGAMENTE ATTESO PRIVATEER. LO SCENARIO INFATTI È IL MEDESIMO: LA SOLITA GUERRA CONTRO I KILRATHI, MA L'OTTICA È STATA TOTALMENTE TRASPOSTA. VOI NON SARETE PIÙ UN CORAGGIOSO PILOTA DELLE SUE GRANDI POTENZE SPAZIALI, BENSÌ UN "PRIVATEER", CHE CONTRARIAMENTE ALLE APPARENZE NON SIGNIFICA PRIVATO (NEL SENSO DI INDIPENDENTE), MA CORSARO, UN MERCENARIO ASSOLDATO PER PORTARE A TERMINE, PREVIO COMPENSO, LA SUA MISSIONE.

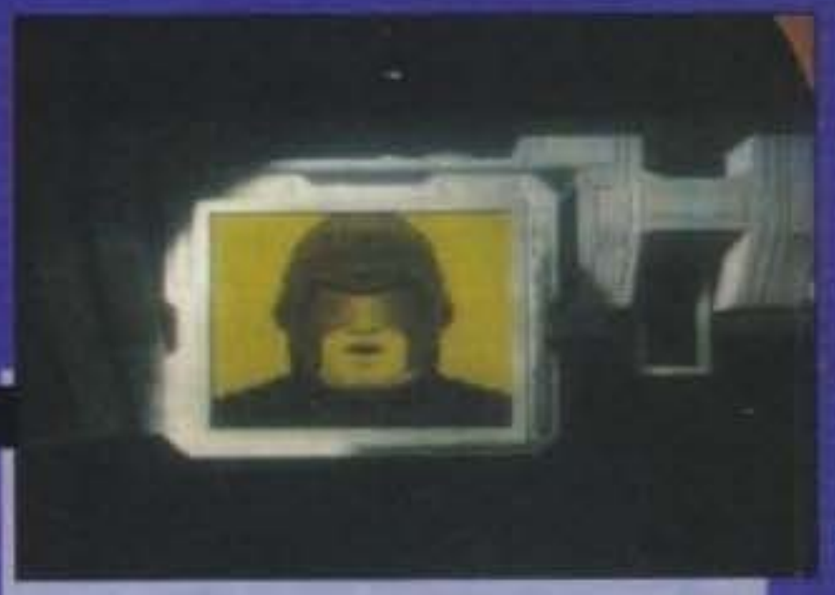
IL GIOCO SI SVOLGE NEL SETTORE GEMINI, DOVE LA GUERRA HA PORTATO ALLA COSTRUZIONE DI AVAMPOSTI CHE FORSE NON SARANNO MAI USATI, MA CHE DEVONO ESSERE PUR TENUTI IN PIEDI DA QUALCUNO. NON VOLENDO DISTOGLIERE LE PROPRIE ENERGIE DALLO SFORZO BELLICO, LA CONFEDERAZIONE TERRESTRE HA AFFIDATO LA GESTIONE DI QUESTI AVAMPOSTI A TIPI COME VOI, IMPRENDITORI DI SE STESSI CHE SONO UNA STRANA MISCELA DI MERCENARIO, PIRATA E COMMERCIANTE. POTETE VEDERLI COME UNA SPECIE DI HAN SOLO, SE VI PIACCIONO I PARAGONI. ORA, IL SETTORE GEMINI È DIVENTATO UN VERO E PROPRIO VIVAIO DI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

PRIVATEER



OSCURE PERSONALITÀ AL MARGINE DELLA LEGGE, SE NON DECISAMENTE FUORI, E IN POSTI DEL GENERE L'UNICA LEGGE RICONOSCIUTA È QUELLA DEL CANNONE PIÙ POTENTE.

LA VOSTRA VITA SI SVOLGERÀ CON CONTORNO DI NAVI MILITARI IMPEGNATE A FAR BRECCIA NEI FIANCHI NEMICI, SEMINANDO OVUNQUE OPPORTUNITÀ PER GENTE IN GAMBA. IN QUESTO MONDO AMBIGUO AVRETE SOLO DUE RISORSE: UNA DECREPITA NAVETTA ESPLORATIVA EREDITATA DAL NONNO (!) E IL VOSTRO INCREDIBILE CERVELLO (STO SFOTTENDO, OVVIAMENTE). IL VOSTRO SCOPO, MA DEVO PROPRIO DIRLO?, È METTERE INSIEME UNA PILA DI SOLDI ALTA FINO AL SOFFITTO, BADANDO BENE A PORTARE LA PELLACCIA A CASA, PERCHÉ, SI SA, I SOLDI DEVONO ANCHE ESSERE SPESI. VI RICORDATE ELITE E SPACE ROGUE? EBBENE, PRIVATEER SI ANNUNCIA ABBASTANZA SIMILE. OVVIAMENTE, I FIUMI DI DENARO CHE GUADAGNERETE VI SERVIRANNO PER MIGLIORARE LA VOSTRA ASTRONAVE, SE NON ADDIRITTURA PER COMPRARNE UNA NUOVA, COME COSÌ POTRETE LETTERALMENTE STIPARLA CON LE ARMI PIÙ MODERNE.

LA STRUTTURA DI GIOCO NON SARÀ MOLTO DISSIMILE DA QUELLA DI WING COMMANDER, DATO CHE PREVEDERÀ UNA FILZA DI MISSIONI NEI POSTI PIÙ DIVERSI CON INCARICHI DIFFERENTI. IL GENERATORE DI MISSIONI SI ANNUNCIA MOLTO POTENTE, E, QUEL CHE È BELLO, LAVORANDO PER VOI STESSI POTRETE SERVIRE TRE DIVERSE ORGANIZZAZIONI: COME IN SPACE ROGUE, POTRETE SCEGLIERE DIVERSE CARRIERE: PIRATA, MERCANTE O MERCENARIO. ANCHE QUI AVREMO TUTTI GLI INTERMEZZI CINEMATICI A CUI LA ORIGIN CI HA ABITUATI, E A QUESTO PUNTO MANCA SOLO LA CONFIGURAZIONE: PC 386+, 4MB RAM, VGA/MCGA 256 COLORI, SONORO SOUNDBLASTER (MA SI PARLA ANCHE DI ALTRE SCHEDE), ARDISCO NECESSARIO SENZA PERÒ SPECIFICATO LO SPAZIO NECESSARIO, E PILOTAGGIO ANCHE VIA MOUSE O JOYSTICK. L'USCITA IN AUTUNNO.

LASCIAMO ADESSO LO SPAZIO PROFONDO SENZA DIMENTICARE PERÒ IL COMBATTIMENTO, E SORVOLIAMO LE INCRESPATE ACQUE DEL PACIFICO CON PACIFIC STRIKE, DOVE, OVVIAMENTE, IL "PACIFIC" SI RIFERISCE ALL'OCEANO E NON ALL'ATTACCO. ONESTAMENTE NON SI PUÒ DIRE CHE QUESTA SIA UN'IDEA ORIGINALE, DATO CHE ESISTONO GIÀ PARECCHI SIMULATORI DEDICATI, MA NOIALTRI SIAMO GENTE PRATICA, E SIAMO SEMPRE PRONTI A DIRE SÌ A UN NUOVO PRODOTTO PURCHÉ SIA BUONO.

LA TRAMA INIZIA CON IL FAMIGERATO ATTACCO A PEARL HARBOR E SI SNODA LUNGO LA CRINIERA DELLA STORIA FINO ALLA FINE DEL GRANDE SCONTRO, MA NATURALMENTE NON È COSÌ SEMPLICE: VOI RISCRIVERETE LA STORIA, E QUINDI TROVERETE VARIE POSSIBILITÀ PER IL FINALE. PACIFIC STRIKE INCLUDE TUTTI I CLASSICI SCENARI: MAR DEI CORALLI, MIDWAY, GUADALCANAL, ISOLE SALOMONE, ISOLE MARIANNE, GOLFO DI LEYTE, IWO JIMA E OKINAWA. OLTRE A CIÒ TROVERETE TUTTI I CACCIA MILITARI IN VARIANTE NAVALE: WILDCAT, CORSAIR, HELLCAT, DEVASTATOR E VIA COSÌ, CONTRO I SOLITI NOIOSISSIMI ZERO ("MITSUBISHI, MI STUPISCI!"), OLTRE AGLI ALTRI VELIVOLI COL DISCO ROSSO, MAGARI MENO FAMOSI MA ANCHE PIÙ MICIDIALI. QUESTA MANNA È STATA CALATA NEL SISTEMA GRAFICO DELLA ORIGIN GIÀ AMPIAMENTE VISTO IN WING/STRIKE COMMANDER, PER LASCIARVI AMMIRARE CON LA DOVUTA RICCHEZZA DI DETTAGLI QUESTI CAVALIERI DELL'ARIA. ESSENDOCI PARECCHI AEREI BIPOSTO, POTRETE CIMENTARVI ANCHE COME ARTIGLIERE E NON PIÙ COME PILOTA, LASCIANDO AL PROGRAMMA IL DELICATO COMPITO DI PILOTARE IL VOSTRO UCCELLO DI MORTE. PACIFIC STRIKE VI PERMETTERÀ DI PIANIFICARE LE VOSTRE MISSIONI E DI FAR CARRIERA, GUADAGNANDO TUTTI I PRIVILEGI RELATIVI AI NUOVI GRADI CHE OTTERRETE, COME ASSEGNARE SQUADRONI E AEREI AI VARI INCARICHI.

LA CONFIGURAZIONE SARÀ 386+, 4 MB RAM, 21 MB SULL'ARDISCO (SPAVENTO!), VGA/MCGA 256 COLORI, SUPPORTO PER JOYSTICK E PER LE PIÙ FAMOSE SCHEDE AUDIO. L'USCITA È INVECE ANNUNCIATA PER IL TARDO AUTUNNO.

PACIFIC STRIKE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN
We create worlds.

E ORA QUALCOSA DI COMPLETAMENTE DIVERSO. QUAL È UN ALTRO TITOLO CHE HA RESO FAMOSA LA ORIGIN, OLTRE A WING COMMANDER? VE LO DICO IO: UNDERWORLD. SULLA SCIA DELL'AVATAR NASCE COSÌ **SHADOW CASTER**, AMBIENTATO NEL BEN NOTO SISTEMA 3D CHE HA TANTO APPASSIONATO MILIONI DI VIDEOGIOCATORI. INNANZITUTTO È DA DIRE CHE QUESTO TITOLO È, PER COSÌ DIRE, LA FEDE NUZIALE DI ORIGIN ED ELECTRONIC ARTS, CHE PER ESSO HANNO UNITO LE FORZE. POI SI PUÒ AGGIUNGERE CHE UNA VOLTA TANTO IL TITOLO NON SI RIFERISCE A QUALCHE LURIDO NEMICO ACQUATTATO NELL'OMBRA, MA PROPRIO A VOI: LO SHADOW CASTER È LA VOSTRA RIVERITA PERSONALITÀ ELETTRONICA. COME TALE, AVRETE IL POTERE DELLA METAMORFOSI, CHE VI CONSENTIRÀ DI DIVENTARE VIA VIA UN AVVENTURIERO UMANO, UN AGILISSIMO GATTO A SEI ZAMPE, UN SAGGIO MAGO, E COSÌ VIA. INUTILE DIRE CHE OGNI FORMA ASSUNTA HA I SUOI BRAVI PUNTI FORTI E DEBOLI, E CHE AL VOSTRO CERVELLINO SARÀ RICHIESTA L'INTELLIGENZA DI CAPIRE QUALE FORMA SARÀ DI VOLTA IN VOLTA PIÙ CONVENIENTE DA USARE.

L'AMBIENTE NON È TROPPO DIVERSO DALLA CUPA SEGRETA DI UNDERWORLD, E COME ESSO È INFESTATO DAGLI IMMANCABILI NEMICI DI TIPO PIÙ STRANO. UNA VOLTA TANTO NELLA PRODUZIONE ORIGIN, NON CI SARÀ PIÙ BISOGNO DI PERDERE TEMPO A CERCARE REAGENTI PER LE MAGIE. E TUTTO QUESTO VI TESSERÀ IN UN TORBIDO CRESCENDO DI MORTE E SOPRAFFAZIONE, FINO ALL'ARMAGEDDON CON UN ESSERE MICIDIALE I CUI POTERI POTRANNO ADDIRITTURA SUPERARE I VOSTRI, PER QUANTO SIATE RIUSCITI A CRESCERE NEL CORSO DEL GIOCO.

LA CONFIGURAZIONE PREVISTA È PC 386+, 2 MB RAM, VGA/MCGA 256 COLORI, ALMENO 7 MB SULL'ARDISCO, VARIE SCHEDE SONORE E SUPPORTO MOUSE. USCITA AUTUNNALE ANCHE IN QUESTO CASO.

DI TUTTO DI PIU'

Ultima 8, Underworld 3 e Wing Commander 3...
Attualmente già in lavorazione negli uffici Origin!
Calma però, perché per quanto riguarda il primo non se ne parla prima del prossimo Natale, anche se già all'ECTS di Londra dovrebbe venir mostrato qualche cosa, il secondo dovrebbe seguire a ruota, mentre per il terzo (del quale si occuperà personalmente Chris Roberts in persona), si parla del prossimo Natale...

Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

IN PRINCIPIO FU...

Dopo esserci occupati così tanto della Origin ci sembra naturale dedicarle un ampio trafiletto, giusto per chiarire bene con chi abbiamo a che fare.

Cominciamo dalla fine: come forse tutti sapreste, il motto della Origin è: "Noi creiamo mondi". E infatti, basta osservare la serie di Ultima per trovare una vera miniera ambientale. Se questo non vi bastasse, riferitevi alla serie Wing Commander, che è stata sviluppata in maniera notevolissima assurgendo ad un proprio status di "mondo possibile".

Chiarito questo, spendiamo pure qualche frase per definire la ditta. Fu fondata nel remoto 1983 da quattro persone: Robert, Richard e Owen Garriott (figli e padre) più Charles Bueche. Questi fantastici quattro iniziarono a lavorare nel garage di famiglia, espandendosi poi nel Massachusetts, nel New Hampshire e infine ad Austin, Texas.

Richard Garriott, come lo sanno anche le tastiere, è meglio noto come Lord British, vale a dire il buon Re dei vari Ultima. Proprio a lui dobbiamo il primo gioco di ruolo elettronico in assoluto: Akalabeth, risalente addirittura all'immaginabile 1979 nonché seme della ricca pianta Ultima.

Robert Garriott, invece, il fratellino maggiore di Lord British, ha mentemeno che tre lauree e forse per questo è il grande boss della Origin. I due fratelli, accoppiati, sono una vera forza d'urto: si completano e sono stati il gran crollo. Come loro stessi hanno ammesso, però, un vantaggio dell'essere fratelli è che all'indomani di simili catastrofi era già tutto dimenticato con una risata.

Richard rappresenta lo spirito libero, la guida creativa e un po' hippy della compagnia; e ha la carica di vice-presidente senior e direttore creativo. Robert, invece, è il mega-presidente, addetto alla direzione internazionale, e forma il nerbo amministrativo della ditta. Non sembra strano, da questo profilo, scoprire che Lord British ha frequentato poco scuola, preferendogli nettamente la creazione di videogiochi. Si è trattato, secondo lui, di una difficile esperienza emotiva lasciare la scuola per scegliere una vita di giochi; ma i risultati, aggiungo io, hanno giustificato lo sforzo.

Ma Richard, da bravo profeta, ha anche una vena etica, che nei suoi giochi affiora sempre. È sintetizzabile in una famosa frase di evangelica memoria: "Fai agli altri ciò che vorresti fatto a te". Che tipo, vero?

Il padre (Owen) e Bueche sembrano usciti dai quadri attuali della ditta, ma ben dentro vi è invece l'ormai famoso Chris Roberts, a cui dobbiamo Wing Commander e soci. La sua venuta alla Origin risale al 1987, e il suo primo progetto-successo fu Times Of Lore, a cui successe Bad Blood. Ma proprio Wing Commander è il suo vero grande titolo: avendo previsto lo sviluppo tecnologico del PC (processori 386+, grafica VGA e schede sonore sempre più sofisticate), decise di celebrarlo in modo adeguato con un titolo che fu anche un nuovo genere videoludico: cinema interattivo. L'importanza di Wing Commander fu enorme, perché regalò alla Origin una seconda serie ammiraglia di titoli oltre a quella già nota di Ultima. Se infatti credevate che Wing Commander si sarebbe fermato al secondo episodio, rimpolpato al più da qualche disco dati con le missioni segrete, vi rimando alle anteprime di Academy e Privateer. Roberts ha nella Origin un ruolo assai importante: è addirittura il direttore delle nuove tecnologie, e questo probabilmente non stupirà nessuno che abbia ben presente il salto qualitativo effettuato da Wing Commander, o addirittura da Strike Commander. Ma questo non è tutto, perché Roberts, non contento di sfondare ogni volta il muro di tecnologie sempre più sofisticate, si permette anche di gestire un paio di grossi progetti all'anno. Vi rammento, ad esempio, che Strike Commander ha richiesto in termini di sviluppo una trentina di anni-uomo, e infatti ci han lavorato in trenta per un anno. In realtà gli anni sono diventati due, più che altro perché bisognava sviluppare con cura la "forza motrice" del gioco, vale a dire tutta la massa di algoritmi e procedure per consentire la creazione della grafica. Questa collezione di processi ebbe tre versioni: ognuna richiese i suoi bravi mesi di lavoro, e le prime due furono considerate insufficienti. Per fortuna la terza fu un successo: permetteva una strepitosa visione omnidirezionale che fu giudicata meritevole, e fu pubblicata con i risultati che conosciamo. Lo stesso Roberts ha affermato che Strike Commander contiene circa dieci volte tanto più sobo (tra tecnologia, codice e dettaglio) del titolo precedente. Naturalmente questo chiede un PC grosso, molto preferibilmente un bel 486, come già dimostrato, ma è risaputo che la qualità si paga.

La novità più grossa riguardo alla Origin è però la recente fusione con la Electronic Arts. Avevamo già annunciato parlando di Shadow Caster che si trattava di un progetto congiunto tra queste due grandi case, ma non sembra strano chiedersi perché ciò sia avvenuto.

Innanzitutto, per questo progetto, ogni casa ha impiegato i suoi talenti in ambiti diversi. Come già accennato, la Origin ha impiegato le proprie procedure grafiche (quelle di Underworld) e gli effetti sonori, vale a dire il sistema OriginFX, oltre al proprio potere di distribuzione. La EA invece si è occupata della parte più amministrativa, vale a dire di coordinazione, direzione e via dicendo.

Ma la notizia scottante, già comunque segnalatavi per tempo, è che la Origin è stata VENDUTA alla EA, per la bella cifra di trentacinque milioni di dollari; il contratto ha avuto luogo il venticinque settembre (la mia data di nascita!) dell'anno scorso. Attenzione, però: il fatto che la Origin sia stata venduta alla EA cambierà poco o nulla per quel che riguarda i destini delle due compagnie. La EA certamente, essendo la compratrice, non perderà nulla della propria individualità, ma nemmeno la Origin, che continuerà ad esistere come sussidiaria. Grazie a ciò, la Origin potrà muovere i suoi centosessanta impiegati dai piccoli uffici di Austin, nel Texas, in un mega-complesso a tre piani fornito dalla EA nella parte settentrionale della stessa Austin.

Ma perché tutto ciò è successo? Dobbiamo tornare nel mezzo degli anni '80, quando la Origin era alleata con la EA, e gli affidava i suoi titoli da distribuire. Però, per ragioni non precisate, si separarono pochi anni dopo, lasciandosi, come si suol dire, "in cattivo sangue". Nessuno dei due permise alla rabbia di dominare il raziocinio, e finalmente, dopo lunghe meditazioni, le due compagnie si riscoprirono (ci parlo già di oggi), capendo che unite sarebbero state entrambe più potenti. La EA, infatti, è un vero gigante della distribuzione alla costante ricerca di titoli da commercializzare, oltre ad aver avuto parecchi meriti nella fioritura della Origin. La Origin, a sua volta, è un innegabile nocciolo creativo puntato al cielo, in grado di sfornare ogni anno titoli di somma richiesta. Aggiungete poi che la EA è la più potente (e quindi ricca) industria del suo genere, e considerate pure che i costi dello sviluppo per videogiochi di qualità stanno gonfiandosi terribilmente. Strike Commander, ad esempio, era dieci volte più ricco del titolo precedente, ma è anche costato dieci volte di più in termini di ricerca tecnologica. Siccome queste cifre devono comunque essere spese, ma non è garantito il successo, ecco che l'industria dei videogiochi si è trasformata in una specie di roulette, occasionalmente rosso.

I programmatori, poi, sono veri pozzi senza fondo per i soldi, dato che lavorano regolarmente in straordinario come schiavi per curare gli infiniti dettagli di ogni gioco. E ponderate anche l'assillante necessità dei tempi da rispettare, dell'uscita per Natale, e via dicendo: capirete che scrivere giochi oggigiorno non è più tanto facile.

Se sapete sommare due più due, quindi, capirete che la riconciliazione tra i due grandi prima o poi sarebbe avvenuta. Con queste considerazioni vi lascio alle prossime pagine, sperando d'avervi aiutato a capire un po' meglio che cosa si nasconde dietro un pomeriggio giocoso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RISVEGLIO DEL DELFINO

DUNGEON, INFATTI, INCLUDONO VERE E PROPRIE GROTTE CON STALATTITI E STALAGMITI IN BELLA EVIDENZA E UNA VALANGA DI CORRIDOI PIENI DI PAUROSI ABISSI; OPPURE VERE E PROPRIE FOGNE PIENE DI CANALI DI SCOLO E DI ACQUA PUTRIDA; OPPURE ANCORA BELLE CAVERNE TAPPEZZATE DI MUSCHIO E CON UN MUCCHIO DI FRONDE SPORGENTI CHE AGGIUNGONO NON POCO ALL'EFFETTO COREOGRAFICO GENERALE. NON BASTA? CALMA! CI SONO ANCORA LE CONSUETE SEGRETE REALIZZATE QUASI ESCLUSIVAMENTE IN PIETRA E POPOLATE DI SCHELETRI DI VECCHI OSPITI. OPPURE ANCORA TUNNEL VARI SEMPRE IN PIETRA DI VARI COLORI E TALVOLTA DALL'EFFETTO BELLISSIMO GRAZIE ANCHE AI GIOCHI DI LUCE DELLE TORCE APPESA ALLE PARETI. MA IL PEZZO FORTE SONO PROBABILMENTE LE CAVERNE PIÙ RECONDITE E PROFONDE CON UN MUCCHIO DI FRASTAGLIATURE CHE SPESSO VOLENTIERI CONCORRONO A FORMARE SULLE PARETI VERE E PROPRIE SCULTURE DEMONIACHE, TESCHI, FAUCI SPALANCATE O COSE DEL GENERE.

E' ULTIMA UNDERWORLD 3? E' LEGENDS OF VALOUR 2? NO! E' FORGOTTEN CASTLE! Ben consci che ormai il futuro dei giochi di ruolo è la virtualità, la Twin Dolphin Games, una casa esordiente, decide coraggiosamente di debuttare con un megagioco di ruolo fantasy.

IL NOME COMPLETO È "FORGOTTEN CASTLE: THE AWAKENING" E DOVREBBE APPARIRE NEL SUO PIENO SPLENDORE SUI NOSTRI MONITOR QUESTO AUTUNNO, GRAZIE ALLA ELECTRONIC ARTS CHE, ALMENO A QUANTO MI DICONO, CURERÀ LA DISTRIBUZIONE UFFICIALE (E LA SUDDETTA CASA È UNA VERA SCOPRITRICE DI TALENTI), NON SI SA ANCORA SE SOLO DI QUELLA AMERICANA O ANCHE EUROPEA. MISTERI COMMERCIALI A PARTE, IL PROGRAMMA HA L'ARIA DI ESSERE DANNATAMENTE SCONVOLGENTE.

IL GIOCO VI METTERÀ NEI PANNI DI UN RAGAZZO DI NOME TRIS CHE, SUL LETTO DI MORTE DELLA MADRE, VIENE A SAPERE TRA UNA LACRIMA E L'ALTRA DI ESSERE IL PRINCIPE EREDITARIO, FIGLIO DEL RE DI ALONIA. E IL BELLO È CHE IL SUDDETTO SOVRANO È DA QUALCHE TEMPO LATITANTE, MISTERIOSAMENTE SCOMPARSO CHISSÀ DOVE LASCIANDO IL SUO CASTELLO IN BALIA DI QUALCHE OSCURO USURPATORE.

VI TOCCHERÀ COSÌ VIAGGIARE ALLA VOLTA DELLA CITTÀ PIÙ IMPORTANTE DEL REGNO, HEDBURG, CHE VI APPARIRÀ IRRIMEDIABILMENTE DIMESSA E SPIETATAMENTE DOMINATA DA ORDE DI MOSTRI RUZAKIANI. E UNA VOLTA GIUNTI AL FATIDICO MANIERO VI INFILERETE INVOLONTARIAMENTE IN UNA GIRANDOLA DI DISAVVENTURE E DI INTRIGHI DA CUI BEN DIFFICILMENTE VI SVICOLERETE. E CE LA FARETE SOLO DOPO ESSERE PASSATI ATTRAVERSO I SOTTERRANEI DEL CASTELLO, DOPO AVERNE ASSAGGIATE IN PRIMA PERSONA LE TENEBROSE SEGRETE E, UNA VOLTA FUORI, DOPO AVER ATTRAVERSATO IL LABIRINTO E AVER SISTEMATO IL TERRIBILE SIGNORE DEI RUZAKIANI.

DETTO FRA NOI LA TRAMA È UN PO' LA SOLITA ROBA, MA IL BELLO ARRIVA ADESSO: FORGOTTEN CASTLE SARÀ ARTICOLATO IN DIECI LIVELLI DIECI TUTTI IN PIENO TREDDÌ ROTAZIONALE VIRTUALE A 256 COLORI. IL CHE VUOL DIRE: UN IMPATTO VISIVO SCONVOLGENTE, COME DEL RESTO DOVREBBE GIÀ ESSERVI CHIARO GUARDANDO UN ATTIMINO LE FOTO. GLI SCENARI, INFATTI, SONO DAVVERO VARIEGATI E POSSIAMO ANNOVERARE ESTERNI SIMILISSIMI A QUELLI DI LEGENDS OF VALOUR CON UN MUCCHIO DI CASE E ABITAZIONI VARIE, OLTRE A BEN PIÙ INQUIETANTI INTERNI DI DIVERSO TIPO. I COSIDETTI

SE ANCORA LA COSA NON VI FOSSE SUFFICIENTE, LE VARIE FOTO PRESENTI SULLA PAGINA DOVREBBERO EVIDENZIARE EGREGIAMENTE COME IL GIOCO NON SIA UN CAROSELLO ESCLUSIVO DI SCENARI, MA ANCHE DI MOSTRI DETTAGLIATISSIMI. L'UOMO-DRAGO ARMATO DI ASCIA, AD ESEMPIO, È UN PO' IL SIMBOLO DEL GIOCO (NON PER NIENTE SI È BECCATO PURE LA COPERTINA), ED È LARGAMENTE ILLUMINANTE SULLA QUALITÀ EFFETTIVA DELLA DEFINIZIONE GRAFICA DI GIOCO. ALTRI MOSTRI, COMUNQUE, SONO IN LAVORAZIONE, IN PARTI-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

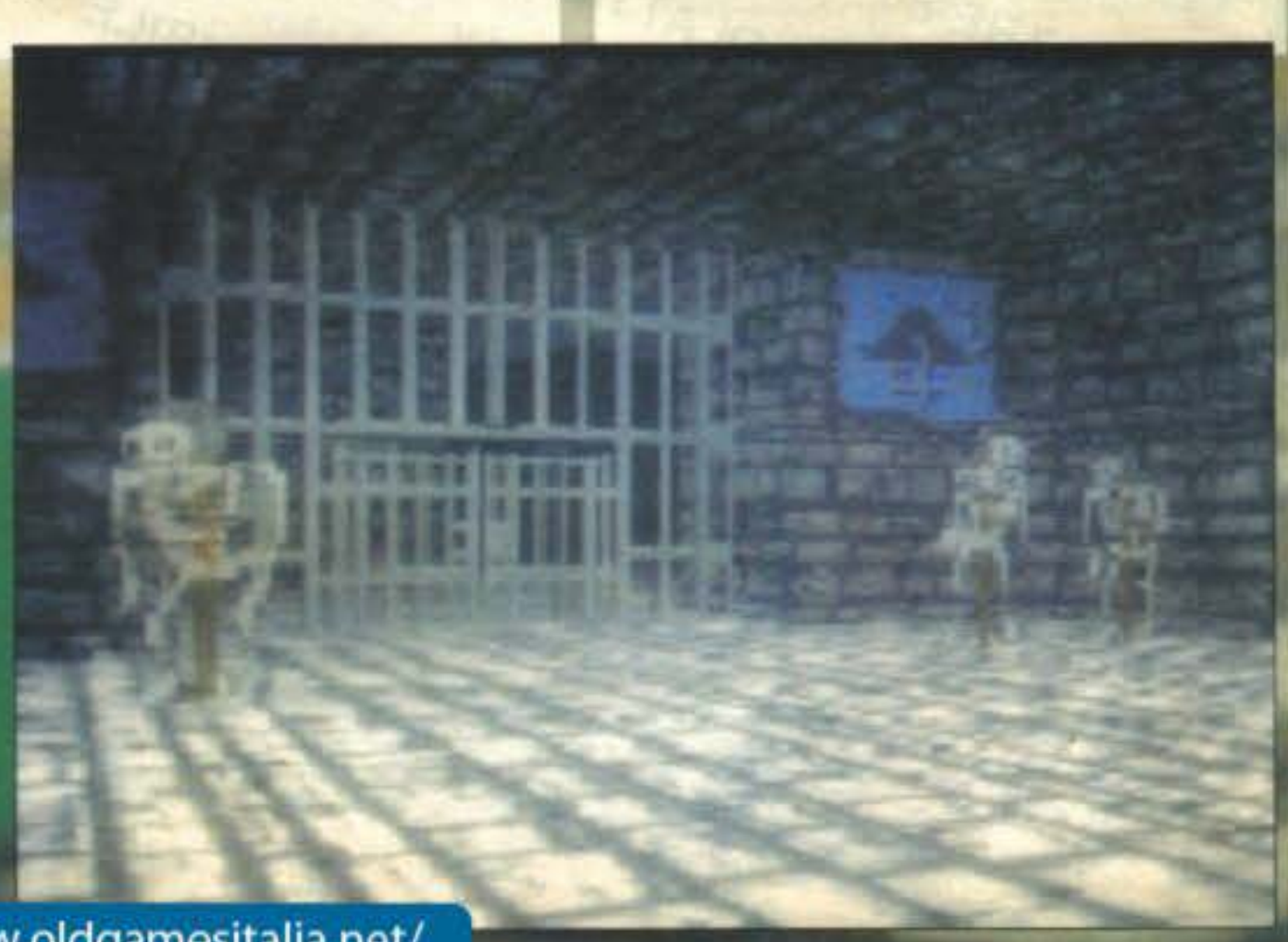
PREVIEW

COLARE INSETTOIDI ENORMI, DEMONI VARI, INSIEME A TANTI ALTRI ABORTI CHE HANNO FATTO LA FORTUNA DEL GENERE FANTASY.
L'INTERFACCIA UTENTE, INVECE, È UN PO' UN MISTERO: NESSUNO NE HA FATTO PAROLA NEI COMUNICATI STAMPA, LE SCHERMATE CHE CI HANNO SPEDITO SU DISCHETTO ERANO COMPLETAMENTE PRIVE DI INTERFACCIA.

DI SPEAR OF DESTINY (E WOLFENSTEIN 3D) E POI DI "AMMORBIDIRE" L'EFFETTO RIMPICCIOLENDO I PIXEL E SCEGLIENDO I COLORI DA USARE IN BASE ALLA TINTA DEI PIXEL ADIACENTI.
COMUNQUE SIA, IL GUANTO DI SFIDA AD UNDERWORLD E A LEGENDS OF VALOUR È LANCIATO! IN ATTESA DI POTER METTERE LE MANI SUL GIOCO DEFINITIVO O PERLOMENO

DELLA MUSICA PER NON SORBIRMI LA STESSA LAGNA PER GIORNI E GIORNI), COME PURE DI SUCCULENTI EFFETTI SONORI STEREOFONICI CHE DOVREBBERO SOTTOLINEARE IN MODO PARTICOLARE L'AVVICINARSI DEI NEMICI.
CHIUDO IL DISCORSO DELLE CARATTERISTICHE CON UNA PRECISAZIONE CHE DOVREBBE FARVI SPERARE IN MEGLIO: L'OSSATURA DEL TEAM DI PROGRAMMATORI VIENE IN LARGA PARTE DALLA SSI E HA LAVORATO TALVOLTA ALLA SERIE MIGHT & MAGIC (PIÙ DI COSÌ NON SO: L'ESPERIENZA NEL GENERE FANTASY SICURAMENTE NON MANCA).

SOLO LE POCHE FOTO A COLORI SUI FOGLI SPEDITICI EVIDENZIAVANO UN'INTERFACCIA UN FILINO GREZZA CON INVENTARIO IN BASSO, STATISTICHE A DESTRA E SULLA SINISTRA LE ICONE DI GESTIONE DELLE MAGIE A LORO VOLTA DIVISE IN CLASSI (I QUATTRO ELEMENTI: FUOCO, TERRA, ECCETERA PIÙ UNA QUINTA CLASSE SIMBOLEGGIATA DAL SIMBOLO DEL PRONTO SOCCORSO DAGLI OVVI PROPOSITI). AL MOMENTO NON POSSIAMO QUINDI DIRVI SE LA TWIN DOLPHIN ABBIA ARCHITETTATO UN'INNOVATIVA INTERFACCIA A SCOMPARSA (IPOTESI COMUNQUE ASSAI ARDUA), MA QUEL CHE È CERTO È CHE L'AREA DI GIOCO È DAVVERO PIUTTOSTO GRANDE.
OVVIAMENTE LA CASA, COME SI USA IN SITUAZIONI DEL GENERE, ASSICURA MOVIMENTI FLUIDI E GRANDE REALISMO, MA NON SPECIFICA SU QUALE FASCIA DI PC. LO SPECIFICO IO: MINIMO 486 (MI SEMBRA PRESSOCHÉ OVVIO), ANCHE SE NON È AFFATTO IMPOSSIBILE CHE LA TWIN DOLPHIN ABBIA REALIZZATO UN ALGORITMO SOFISTICATO PER GESTIRE PORZIONI PICCOLE DI GRAFICA E POI INGRANDIRLE SOLO IN ULTIMA FASE SU SCHERMO. IN EFFETTI DA UNA GUARDATINA RAVVICINATA ALLE SCHERMATE DI GIOCO SI NOTA UNA GRAFICA MOLTO SFUMATA, COME SE QUALCUNO AVESSE DECISO DI REALIZZARE DEGLI SCENARI A PIXEL GROSSI COME QUELLI SU UN DEMO ANCHE NON GIOCABILE, POSSIAMO CONSOLARCI PENSANDO CHE QUALCHE CASA CONCORRENTE STARÀ GIÀ SUDANDO FREDDO E STARÀ GIÀ PENSANDO DI CORRERE IN QUALCHE MODO AI RIPARI.
FINIAMO QUINDI QUESTO DISCORSO DICENDO CHE IN OGNI CASO POTREMO CONTARE SU UNA COLONNA SONORA CHE SI PROTRARRÀ PER TUTTO IL GIOCO (O ALMENO COSÌ DICONO. PERSONALMENTE TEMO CHE PRIMA O POI AZZERERÒ IL VOLUME



ASPETTATE DUNQUE ANCORA UN PO': SETTEMBRE È ASSAI VICINO. E, GIÀ CHE CI SIETE LIBERATE UNA DECINA DI MEGABYTE DAL VOSTRO HARD DISK: FORGOTTEN CASTLE NE OCCUPERÀ ALMENO 13.
PER FINIRE VORREI CITARVI UN PAIO DI NOTIZIOLE A PURO TITOLO DI CURIOSITÀ. LA TWIN DOLPHIN GAMES È, A QUANTO PARE, PARTICOLARMENTE APPASSIONATA ANCHE DELL'AMBIENTE WINDOWS, AL PUNTO DA VOLER REALIZZARE IN TEMPI BREVI BEN TRE GIOCHI PER UN SIMILE SISTEMA OPERATIVO. IL PIÙ DIVERTENTE SEMBRA ESSERE SMOKIN' GUNS, UN CLONE "CIVILE" DELL'ACCLAMATO OPERATION WOLF. NANO TANK, INVECE, SARÀ UN PUZZLE GAME A 100 LIVELLI PROBABILMENTE SULLO STILE DI PIPEMANIA (MOLTO ALLA LONTANA, E IN CHIAVE ELETTRONICA). PER I BAMBINI DI 3 O 5 ANNI (QUELLI DI 4 NO!) CI SARÀ INVECE UN'ADVENTURE ELEMENTARE DENOMINATO HORKIE'S MISSION CON PROTAGONISTA UN SIMPATICO ALIENO. E' TUTTO. ARRIVEDERCI ALLE PROSSIME NOTIZIE!
G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

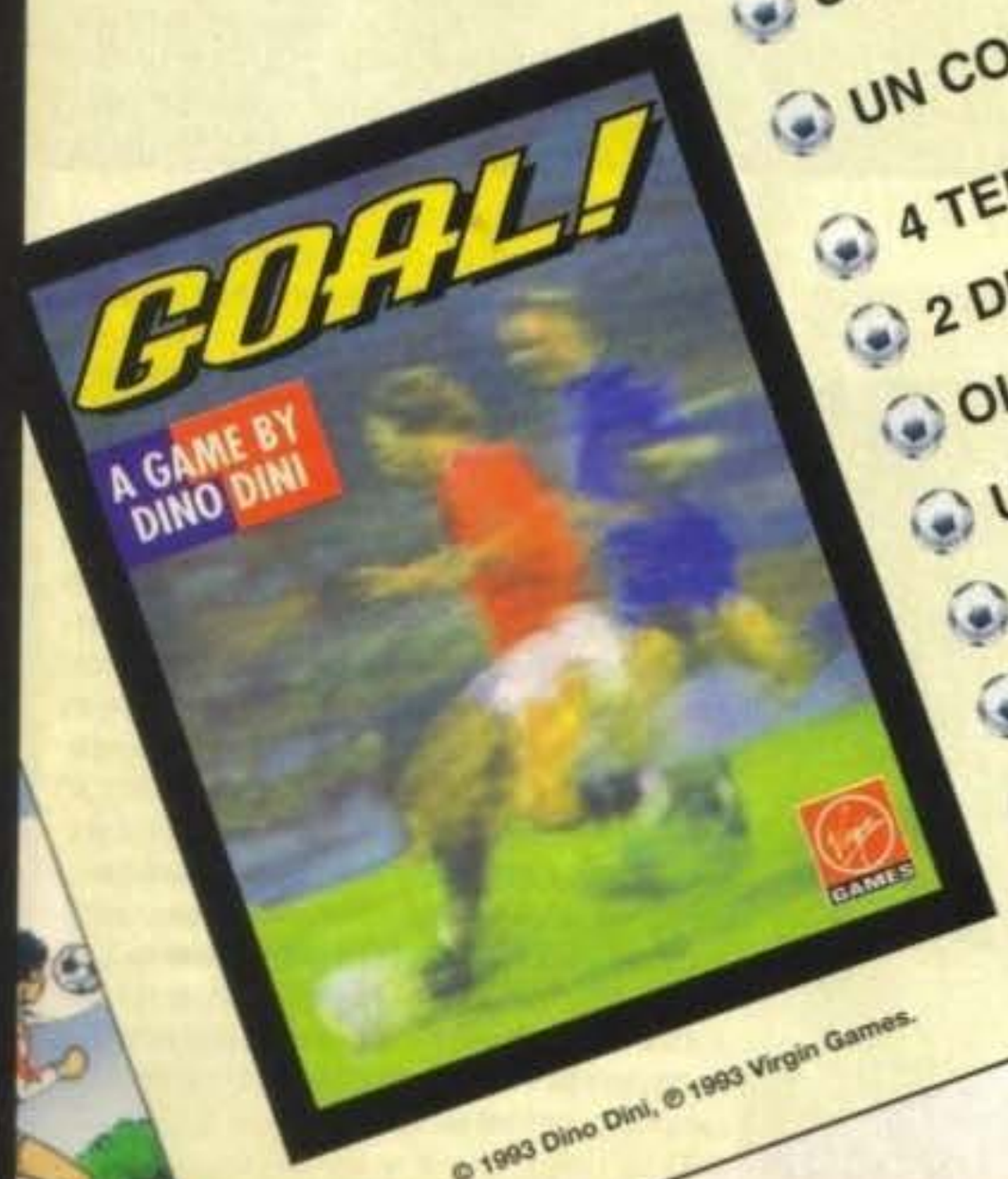
http://www.oldgamesitalia.net/

GOAL!

L'ATTESISSIMO SEGUITO DI KICK OFF II!

K GIOCO 940
("K" MAGGIO '93)

- UNA PROFONDITÀ DI GIOCO NOTEVOLE!
- UN CONTROLLO DI PALLA ECCEZIONALE!
- 4 TERRENI DI GIOCO
- 2 DIVERSE PROSPETTIVE DEL CAMPO
- OLTRE 80 SQUADRE
- UN 'PIZZICO' DI ATTIVITÀ MANAGERIALE
- SVARIATI TIPI DI REPLAY
- UN REALISMO DAVVERO INCREDIBILE
- SCROLLING MULTI-DIREZIONALE
- ...PRATICAMENTE IMPAREGGIABILE!



© 1993 Dino Dini, © 1993 Virgin Games.

AMIGA 1 Mb

LEADER

Virgin GAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

MAXIS

SIM SALA MAXIS

Quattro anni fa apparve all'orizzonte del panorama videoludico un prodotto destinato ad entrare nell'albo d'oro della storia dei videogame: Sim City. A quattro anni di distanza il mitico Will Wright si appresta a sfornare il suo seguito ufficiale: Sim City 2000, una realizzazione che presenta notevoli miglioramenti sia dal punto di vista tecnico sia da quello strutturale.

Erano anni ormai che ci chiedevamo il perché dell'assenza di un gioco con un tema di base così esilarante come quello "redazionale", quando ecco che alle soglie del duemila il team di programmatori della Maxis ha dato il via a quella che si preannuncia essere una delle migliori simulazioni per computer che abbiano mai visto la luce in questo ultimo decennio. Di cosa sto parlando? Ma è semplicissimo, mi riferisco a Sim Redactor, il simulatore del redattore modello con le fantomatiche nottate insonni a scrivere recensioni, con le varie tecniche per eludere il capo quando tenta di affibbiarvi un numero "alla n" di articoli per il giorno successivo o ancora l'adattamento al suo habitat naturale, la redazione, senza contare i duelli all'ultimo joystick che normalmente si intraprendono con gli arti redattori per la conquista di una "nicchia redazionale" (Darwin insegna...). Calmi ragazzi, niente cardiopalmi o infarti al miocardio, chiaramente stavo solo scherzando però debbo dire che l'idea di gestire la redazione di un giornale in un videogioco strutturato nello stesso modo dei vari SIM-tutto non mi sembrerebbe davvero niente male... ma bando alle ciance e veniamo alle reali novità che la Maxis ha in serbo. Come vi accennavo nell'introduzione il primo grande titolo è proprio SIM CITY 2000 che rispetto alla precedente realizzazione si presenta qualitativamente migliorato. La prima grande novità riguarda la grafica che si è uniformata allo standard dei 256 colori abbandonando la spartana visuale dall'alto per lasciare spazio a una più credibile raffigurazione isometrica.

L'implementazione di uno stile grafico del genere ha due principali scopi: innanzitutto permette di elevare di gran lunga il livello di interesse dell'utente durante la fase iniziale e in secondo luogo garantisce al prodotto una maggiore longevità e conseguentemente una gratificazione più elevata del giocatore stesso che una volta creata la sua bella città potrà vedere il tutto in tre fantastiche dimensioni. Ma questo è l'aspetto puramente estetico, e come tutti sapete una buona grafica non basta a fare di un prodotto un capolavoro; SC2000 è stato quindi notevolmente arricchito per quanto concerne il numero di edifici e strutture da posizionare nella vostra città modello; potrete infatti implementare tunnel, depositi degli autobus, linee metropolitane, depositi di treni, zoo, musei, biblioteche, stadi, università e un sacco di altre costruzioni che non erano presenti nella prima versione di SC. C'è poi un'altra importante caratteristica di questo nuovo prodotto targato Maxis che consiste nella possibilità di modificare a piacere il terreno sul quale posizionare la metropoli inserendo catene montuose, fiumi, laghi, foreste, cascate e baie senza contare l'utilissima opzione che vi permette di zoommare all'interno dell'area di gioco e operare delle rotazioni di 360 gradi sulla vostra città. Per concludere un'ultima "chicca": la possibilità di importare le vostre città dal primo Sim City, e queste verranno naturalmente riadattate alla nuova prospettiva.

La data di uscita dovrebbe aggirarsi attorno al prossimo Ottobre. La seconda simulazione di cui ci occupiamo è invece SIM FARM che si presenta come una versione "agreste" di SIM CITY. Il vostro compito sarà quello di creare una fattoria, coltivare i campi, acquistare nuovi terreni, ottenere un buon patrimonio zootecnico e cercare di adempiere al meglio possibile a tutti i compiti del buon fattore. La parte strutturale è realizzata in maniera veramente egregia, vi troverete infatti di fronte a situazioni molto verosimili come la scelta del suolo giusto sul quale iniziare una determinata coltivazione, dovrete affrontare pestilenze, carestie o disastri naturali come inondazioni, tornadi e malattie varie degli animali. Anche la grafica sembra essere di buona fattura anche se, dalle diapositive che ho potuto visionare, non si discosta molto da quella degli altri prodotti SIM.
Aspettatevi al più presto le recensioni...

Daniele "Dielle" Lepido

http://www.oldgamesitalia.net/

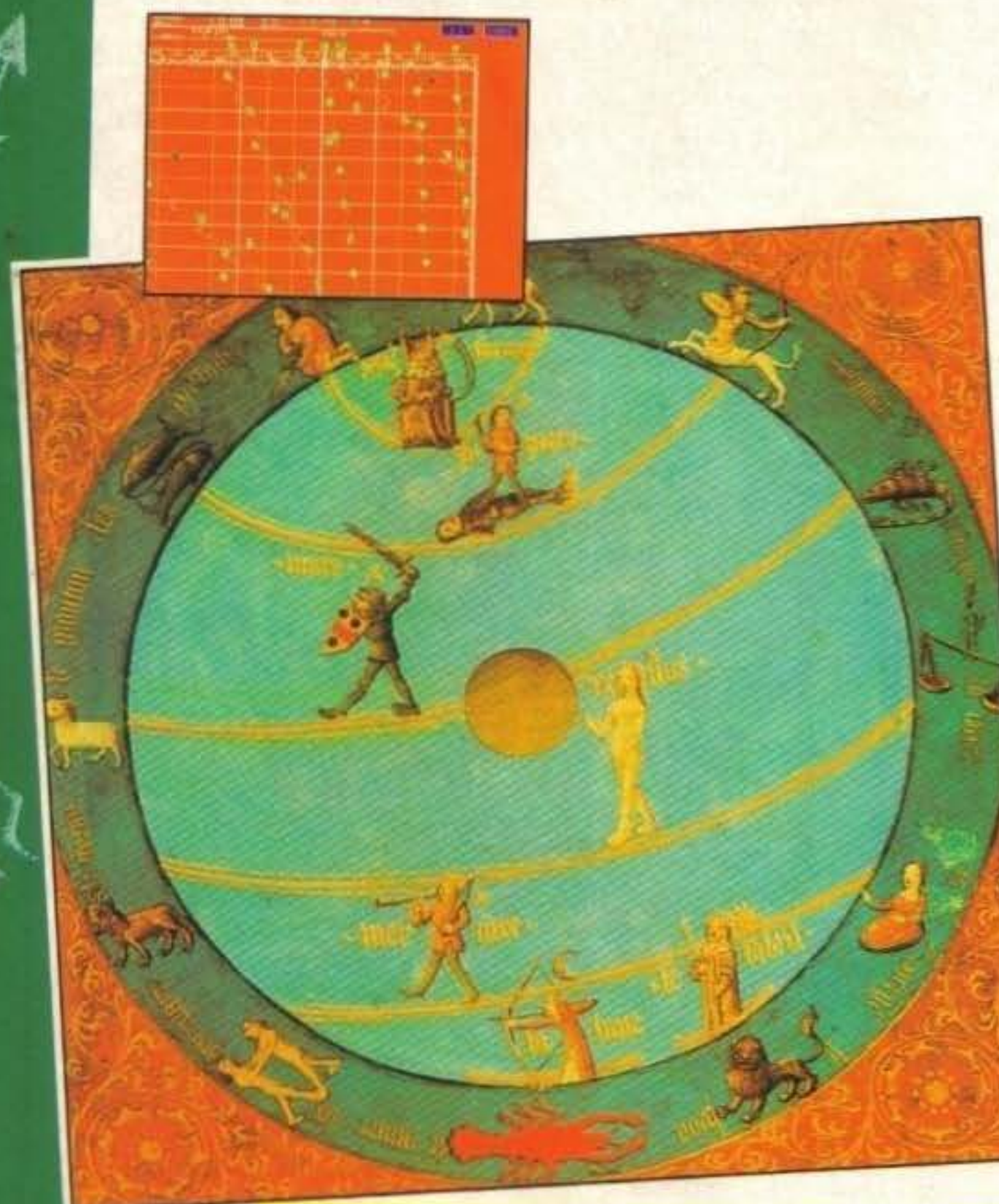
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVA VERSIONE 2.0

PC ASTROLOGIA

GIORNO PER GIORNO IL COMPUTER VI SVELA IL VOSTRO FUTURO.



- Ricavate il vostro oroscopo per una data precisa, oppure per un periodo determinato.
- Sviluppate oroscopi abbinati per più di una persona.
- Impostate il vostro oroscopo natale, scoprendo le posizioni dei pianeti al momento della nascita.
- Calcolate oroscopi speciali, inclusi quelli solari, lunari o secondo il metodo dei Caldei.

VOLETE SAPERNE DI PIÙ?

COMPRATELO A L. 149.000 OGGI, GRATIS, IL LIBRO DELL'ASTROLOGIA

SISTEMA RICHIESTO

IBM PC/XT/AT, PS/2 o compatibili, 512Kb RAM, Disco fisso con almeno 1MB libero, DOS 3.2 o successivi, Schede grafiche Hercules, EGA, VGA, Mouse.

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/820439** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/222689**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Mazzini, 12
21020 Casciago - Varese

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ____ Tel. _____

☐	**PC ASTROLOGIA**	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐	PC AUTO	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐	PC UOMO	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐	PC COSMOS	L. 149.000 (IVA INCLUSA)

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

MSPI
MBT SOFTWARE PARTNER

IN ESCLUSIVA DA:

PC Leisure

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

L'ACCOLADE
scende in pista

La Accolade, casa tutt'altro che nuova alle esperienze sportive, intende sistemare la concorrenza più diretta, a cominciare da quella automobilistica.

Dei suoi tre prossimi giochi, SPEED RACER è decisamente quello più vicino al completamento. Per settembre potrete infatti mettere tutti quanti le mani sulla versione ufficiale di Speed Racer in "The Challenge of Racer X". A qualcuno sarà sicuramente sembrato un nome un po' lungo e il che è effettivamente vero. Il motivo di questo è che il gioco sarà interamente ispirato a una delle primissime serie televisive giapponesi a cartoni animati mai realizzate, serie che ottenne un incredibile successo negli Stati Uniti a partire dal 1967, anno in cui venne per la prima volta messa in onda, e che francamente non saprei dirvi con sicurezza se sia mai stata programmata in Italia, ma qualche d'uno più esperto di me spero possa sopperire a una simile mancanza.

Lo stile di gioco è quindi presto individuato: l'aggettivo "ultimate" sia parecchio abusato (e misusato). Confesso di essere uno di quei pochi (o tanti?) a non aver giocato al precedente gioco, ma tutto sommato non me ne dispiace affatto per due motivi: il primo è che il football americano non mi attira più di tanto. Il secondo è che Mike Dikta in persona ha detto che questo seguito sarà il vero Ultimate Football (quindi, a conti fatti, non mi sono perso niente!). Le specifiche tecniche sono davvero bestiali. Da un lato la parte manageriale pare accuratissima: tonnellate di squadre e statistiche con piena possibilità di modifiche, senza contare l'editor di tattiche. La parte grafica, poi, rasenta la presunzione. Grafica SuperVGA 640x400 a 256 colori (oltre alla consueta "vecchia" 320x200) con stadio poligonale e giocatori pienamente scalabili presumibilmente in bitmap (anche se non si escludono altre soluzioni). In più una valanga di videocamere per il replay e una visione di gioco in piena soggettiva per sentire fino in fondo le botte degli avversari.

Arcade, arcade e ancora arcade, con qualche possibile spunto manageriale. Difficile prevedere il valore di un simile gioco: ci saranno un sacco di caratteristiche tipiche del genere (macchie d'olio, terreni a scarsa aderenza, ostacoli vari, cariche turbo, ecc.) come pure altre meno nuove come la sega elettrica installata sull'auto che permette di sistemare avversari e ostacoli scomodi. Stupisce però che le piste previste siano solo sei. Bah, beneficio del dubbio e arrivederci a settembre. E passiamo alle simulazioni puramente sportive. Per la fine dell'anno è infatti previsto il seguito di Mike Dikta Ultimate Football che dovrebbe dimostrare ampiamente come nei videogiochi

Aspettiamo davvero di vedere in funzione questa belva, anche se per il momento non possiamo neanche consolarci con qualche schermata. Sarà per un'altra volta.

Se poi sarete così pazienti da aspettare la primavera del 1994, allora potrete anche giocare alla prossima simulazione di Hockey su ghiaccio della Accolade, che comunque avrà già fatto la sua comparsa sul Super Nintendo. Il nome sarà Brett Hull Hockey e non è ancora chiaro neanche quale tattica sarà utilizzata, al di là del fatto che la visuale sarà alle spalle del giocatore. Di sicuro la versione per SNES sarà in 3D rotazionale, quindi non si esclude che anche l'hockey sul PC raggiunga il livello grafico di Michael Jordan in Flight. La risposta a questi e altri dubbi tra qualche numero.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

Videogames

Macintosh

A-TRAIN	109900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	59900
CAPITALIST PIG	99900
CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD	129900
CHAMPIONSHIP BOXING	35000
CIVILIZATION	109900
CIVILIZATION Master Player's	129900
CURSE OF THE AZURE BONDS	109900
DISTANT SUNS	89900
EARL WEAVER BASEBALL	89900
HARDBALL II	89900
HARPOON	109900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JACK NICKLAUS Greatest 18	59900
KING'S QUEST V	109900
KING'S QUEST VI	129900
LARRY V	79900
LOOM	59900
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 4	129900
MIGHT AND MAGIC III	99900
MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	99900
NO GREATER GLORY	109900
PANZER BATTLES	69900
PGA TOUR GOLF	109900
PLAYMAKER FOOTBALL	59900
POOLS OF DARKNESS	109900
PRINCE OF PERSIA	79900
RAILROAD TYCOON	109900
RED BARON	109900
ROBOSPORT	59900
SIM CITY SUPREME	99900
SIM EARTH	89900
SIM LIFE	89900
SPACE QUEST IV	79900
SPECTRE	99900
SUB VERSION	79900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	109900
THE MANHOLE	59900
V FOR VICTORY	109900
V FOR VICTORY II	109900
V FOR VICTORY III	129900
WILLY BEAMISH	79900
WIZARDRY	69900
WIZARDRY 2 Knight of Diamonds	79900
WIZARDRY Bane of Cosmic Forge	99900

Consolle mini ... tutti i giochi

hint books

A GUIDE TO MULTIMEDIA	59900
A-TRAIN OFFICIAL STRATEGY GUID	31900
A-TRAIN RAILROADING	31900
AIR COMBAT CHUCK YAGER'S BOOK	31900
AMOS GUIDA IN ITALIANO	30000
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	24900
CASTLE OF DR. BRAIN	16900
CIVILIZATION OFFICIAL GUIDE	27900
CIVILIZATION OR ROME ON 640K	35900
COLONEL'S BEQUEST	16900
CONQUEST OF THE LONGBOW	24900
COUNTDOWN	16900
DARKSEED	13900
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	24900
DYNAMIX GREAT WAR PLANES	29900
ELVIRA II	20900
EYE OF THE BEHOLDER	21900
EYE OF THE BEHOLDER II	24900
FALCON 3 OFFICIAL COMBAT	46900
FALCON 3.0 AIR COMBAT	38900
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	24900
HARPOON BATTLEBOOK	31900
HEART OF CHINA	24900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	15000
KING'S QUEST 5	16900
LARRY V	24900
LEGEND OF KYRANDIA	16900
LEGEND OF VALOUR	30900
LORD OF THE RINGS	21900
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	24900
MARTIAN DREAMS	13900
MATRIX CUBED	25900
MIGHT & MAGIC CLOUDS OF XEEN	34900
MIGHT AND MAGIC II	24900
MIGHT AND MAGIC III	39900
MONKEY ISLAND 2	15000
POLICE QUEST 3	16900
POOLS OF DARKNESS	29900
POOLS OF RADIANCE	21900
POPULOUS OFFICIAL GUIDE I & II	29900
POWERMONGER	26500
PROPHECY OF THE SHADOW	29900
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEG	16900
REX NEBULAR	27900
RISE OF THE DRAGON	24900
SECRET OF MONKEY ISLAND	15000
SIM CITY PLANNING COMMISSION	40900
SIM EARTH OFFICIAL STRATEGY	31900
SPACE QUEST 1	15900
SPACE QUEST 4	24900
SPEAR OF DESTINY	21900
STAR CONTROL II	21900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	16900
THE BLACK CAULDRON	24900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	29900
THE IMMORTAL	26900
THE SOUND BLASTER BOOK	65900
TREASURE OF SAVAGE FRONTIER	29900
ULTIMA IV	25900
ULTIMA UNDERWORLD	29900
ULTIMA V	25900
ULTIMA VI	25900
ULTIMA VII	30900
WILLY BEAMISH	16900
WING COMMANDER I & II	24900

BOARD Games e Role Games

Videogames

STRATEGICI amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	PC 3.5/5.25	wargames
....	99,90$	A LINE IN THE SAND
....	99,90+	AIR FORCE COMMANDER
....	59,90$	AMERICA IN THE ATLANTIC
....	99,90$	ATAC Secret War Against Drugs
59	....	BRIGADE COMMANDER
79,9	89,90$	CAMPAIGN
....	24,90$	CARRIER COMMAND
....	119,90$	CARRIER STRIKE
....	99,90$	CARRIERS AT WAR
79,9	79,90$	CONFLICT: KOREA
99,9	99,90+	CONQUEST OF JAPAN
....	129,90$	EMPIRE DELUXE
....	59,90$	FIGHTER COMMAND
....	49,90+	GETTYSBURG
49,9	59,90$	GREAT NAPOLEONIC BATTLES
....	99,90$	GREAT NAVAL BATTLES
PS	59,90$	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHI-
79,9	89,90$	HARPOON
....	69,90$	HARPOON Designers' Series
....	49,90$	HARPOON Persian Gulf BS4
49,9	49,90$	HARPOON Scenario Editor
49,9	49,90$	HARPOON The MED Conflict BS3
....	99,90$	MAELSTROM
79,9	....	NO GREATER GLORY
79,9	79,90*	PANZER BATTLES
....	69,90$	RAMPART
....	99,90$	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2
....	59,90$	SAMURAI The Way of the Warrior
....	89,90$	STEEL EMPIRE
....	129,90$	TASK FORCE 1942
....	49,90$	THE FINAL CONFLICT
....	99,90$	THE LOST ADMIRAL
99,9	99,90$	THE PERFECT GENERAL
....	69,90$	THE PERFECT GENERAL 20st Cent.
59,9	59,90$	THE PERFECT GENERAL WWII
....	69,90$	THE SPOILS OF WAR
....	109,90$	V FOR VICTORY
....	109,90$	V FOR VICTORY II
....	59,90+	WHITE DEATH
		economia
99,9	99,90$	A-TRAIN
....	39,90$	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....	99,90$	AIR BUCKS Build Your Airline
....	99,90$	CAPITALIST PIG
		fantascienza
69,9	....	AIR SUPPORT
....	79,90$	BATTLE ISLE
....	99,90$	BATTLES OF DESTINY
....	99,90$	CYBER EMPIRES
....	109,90$	DOMINIUM
....	69,90$	DUNE II Battle for Arrakis
....	79,90$	MILLENNIUM Return to Earth
....	129,90+	SPACEWARD HO!
		fantasy
....	89,90$	SIEGE
		tematica globale
89,9	89,90$	BUSHBUCK
69,9	89,90$	GLOBAL EFFECT
69,9	....	MEGA LO MANIA
....	99,90$	POPULOUS 2
45	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	....	POPULOUS WORLD EDITOR
21	....	THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS
89,9	....	SIM ANT
33	....	SIM CITY ANCIENT CITIES
33	....	SIM CITY FUTURE CITIES
89,9	89,90+	SIM EARTH
....	89,90+	SIM EARTH Windows
....	99,90$	SIM LIFE
....	69,90$	UTOPIA Creation of a Nation
		politica
....	99,90$	CRISIS IN THE KREMLIN
		storia
69,9	69,90$	CASTLES
....	49,90$	CASTLES DATA DISK
....	89,90$	CASTLES II
59,9	69,90$	CENTURION DEFENDER OF ROME
89,9	99,90$	CIVILIZATION
....	99,90$	CONQUERED KINGDOMS

negozio — PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

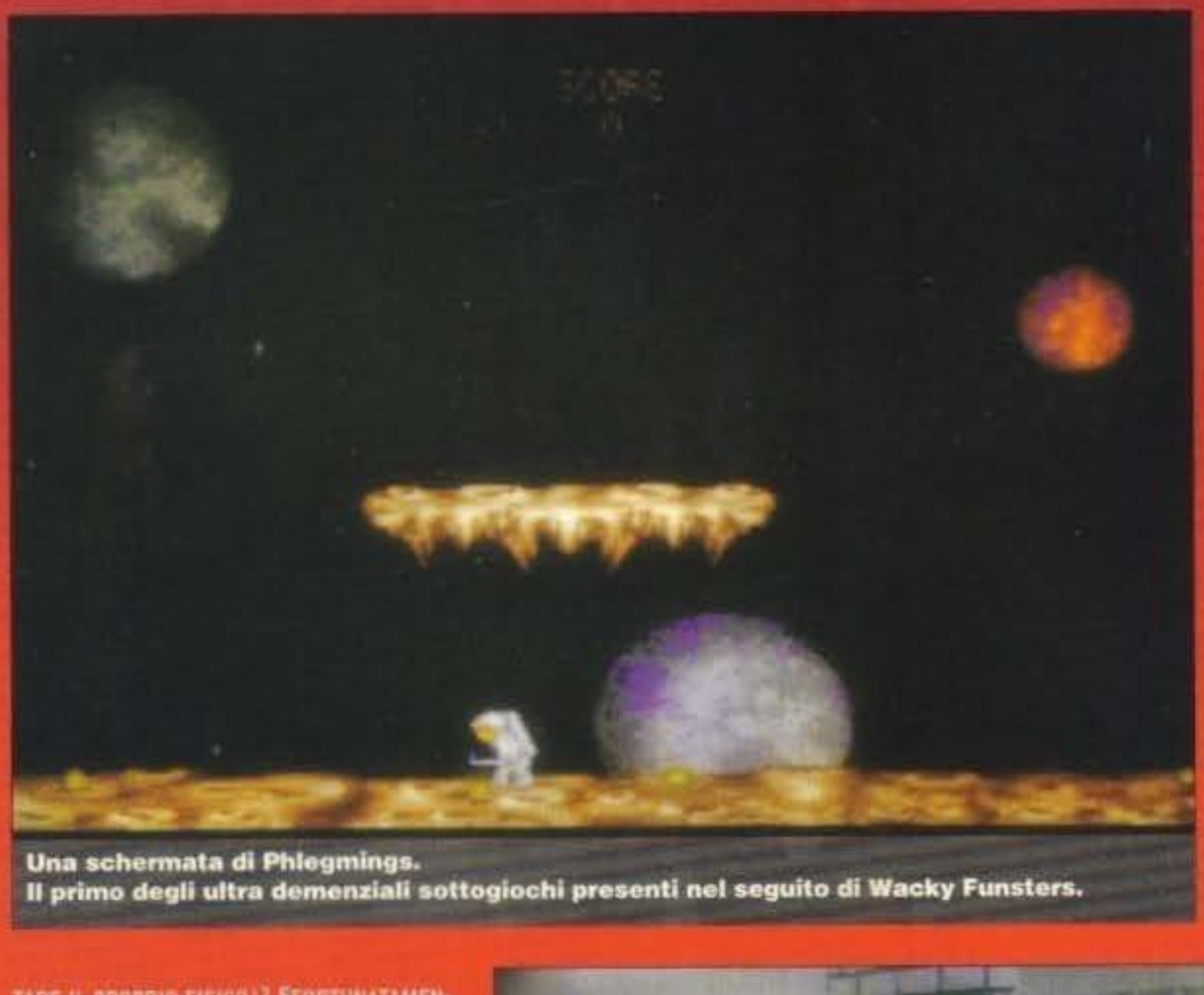
TSUNAMI? SI', GLAZIE!

PREVIEW

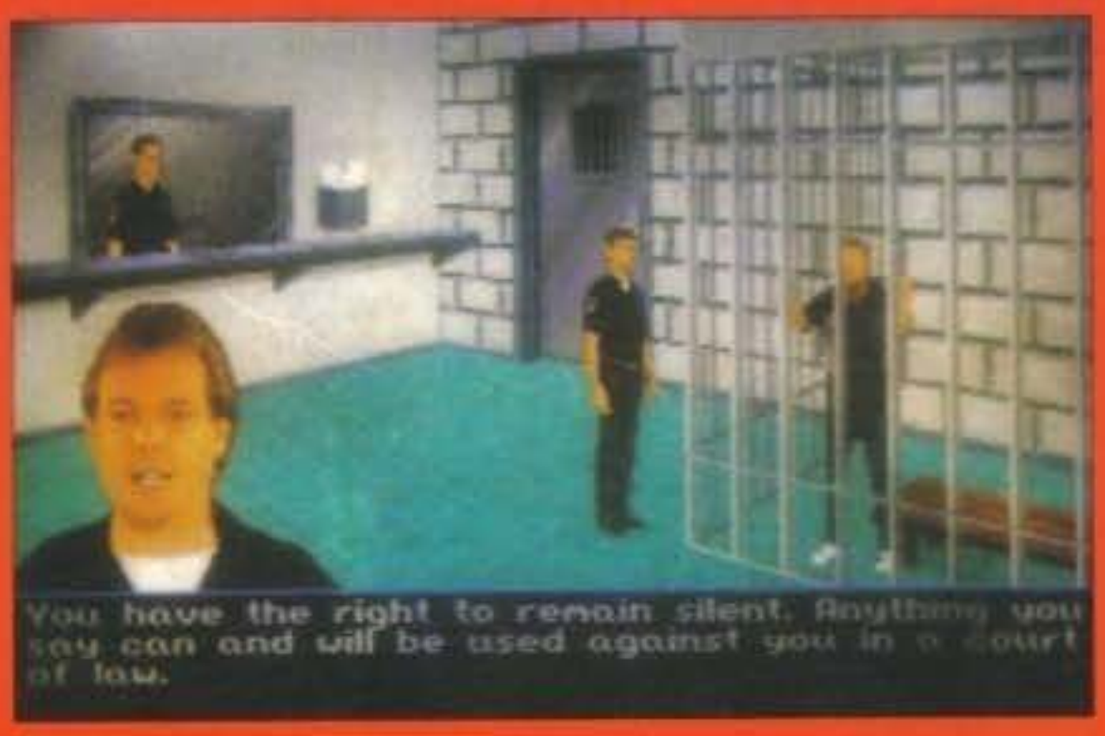
TSUNAMI

Dopo lo strepitoso successo di Ringworld, la Tsunami torna all'attacco con un bel titolone e una nuova sconvolgente novità...

E PARTIAMO PROPRIO DA QUESTA: VI RICORDATE IL CONTROVERSO WACKY FUNSTERS? BEH, SEMBRA PROPRIO CHE IL TRAGICOMICO TITOLO ABBIA COMUNQUE RISCOSSO UN SUCCESSO TALE DA SPRONARE I PROGRAMMATORI A PRODURNE UN SEQUEL INTITOLATO WACKY FUNSTERS! TOO: THE GEEKWAD'S GUIDE TO GALAXY. LA STRUTTURA DEL GIOCO RIMARRÀ LA STESSA, CIOÈ CON CINQUE GIOCHI-PARODIE GIOCABILI SEPARATAMENTE L'UNO DALL'ALTRO. PENSAVATE CHE IL FONDO FOSSE STATO TOCCATO CON SCELLERATEZZE QUALI RAMBI E BLAMBO (DOVE UN CERBIATTO SPARAVA AI CACCIATORI), OPPURE STEROIDS (DOVE UN TIPO MUSCOLOSO SI LANCIAVA ALLA RICERCA DI SOSTANZE STIMOLANTI PER AUMENTARE IL PROPRIO FISICO)? SFORTUNATAMENTE NO! E IN WACKY TOO! SIAMO VERAMENTE "ALLA FRUTTA". BEEFVENDER VI FARÀ VESTIRE I PANNI DI UN SALVATORE DI VACCHE, PHLEGMINGS VI LANCERÀ NELLO SPAZIO SIDERALE A LOTTARE CON UN'INFINITÀ DI SCATARRI, ARMATI DI UNA SOLA MAZZA DA GOLF, SPACED SOLICITORS VI VEDRÀ COMBATTERE UNA SERIE DI INVADENTI ESATTORI, LOONAR FREIGHTER CHE VI TROVERÀ IMPEGNATI IN UNA BATTAGLIA COMMERCIALE PER PROMUOVERE IL PROPRIO PRODOTTO IN TUTTO L'UNIVERSO; A CHIUDERE QUESTA CARRELLATA DI AMENITÀ C'È POI SPACE WASTE, NEL QUALE DOVRETE MANOVRARE UN HOOVERCRAFT SPAZIALE E RACCATTARE SPORCIZIE VARIE.



Una schermata di Phlegmings.
Il primo degli ultra demenziali sottogiochi presenti nel seguito di Wacky Funsters.



L'USCITA DEL TUTTO PER IL PROSSIMO AUTUNNO.

ARRIVIAMO COSÌ AL TITOLO PIÙ IMPORTANTE: BLUE FORCE, SVILUPPATO IN COLLABORAZIONE CON JIM WALLS. VI DICE NIENTE QUESTO NOME? ESATTO, È STATO PROPRIO LUI IL PUNTO DI RIFERIMENTO PRINCIPALE PER LA SCENEGGIATURA DEI TRE EPISODI GIÀ SUL MERCATO

DI POLICE QUEST; EVIDENTEMENTE, DOPO AVER "CLONATO" SPACE QUEST CON RINGWORLD, ALLA TSUNAMI HANNO PENSATO BENE DI RIPROVARCI ANCHE CON UN'ALTRA DELLE SUE ORMAI CELEBRI SERIE .

IL GIOCATORE VESTE I PANNI DI JAKE RYAN, UN

"ROOKIE" DEL DIPARTIMENTO DI POLIZIA "MOTOCICLETIZZATA" (QUELLA DI CHIPS, TANTO PER INTENDERCI) ALLA RICERCA, DOPO ANNI E ANNI, DELL'ASSASSINO DEI GENITORI.

BLUE FORCE CONTINUA LA TRADIZIONE DEI GIOCHI CHE USUFRUISCONO IN MODO MASSICCIO DI DIGITALIZZAZIONI, QUESTA VOLTA PRESE DIRETTAMENTE DA VERI E PROPRI FILMATI E RESE REALISTICAMENTE IN 256 COLORI CON L'USO DELLA VGA. L'USCITA DI QUESTO TITOLO, CHE SI PREANNUNCIA MOLTO INTERESSANTE, È PREVISTA PER LA FINE DI GIUGNO E A CAUSA DEI SOLITI ANTICIPI/RITARDI EDITORIALI RIUSCIRETE A LEGGERE LA RECENSIONE SOLO SUL NUMERO DI SETTEMBRE.

L'ULTIMA INTERESSANTE NOTIZIUOLA RIGUARDA I CD-ROM, VISTO CHE LA TSUNAMI HA DECISO CHE RIPROPORRÀ TUTTI I SUOI PRECEDENTI TITOLI (RINGWORLD, WACKY FUNSTERS, PROTOSTAR) SU SUPPORTO OTTICO.

A QUANTO PARE QUESTE NUOVE VERSIONI CD SI DIFFERENZIERANNO NON SOLO PER L'INSERIMENTO DI NUOVE COLONNE SONORE A PARLATO DIGITALE, MA ANCHE PER LA PRESENZA DI ALCUNE INTERVISTE CON I PROGRAMMATORI (CHISSÀ A CHI POTRANNO MAI INTERESSARE...), ECC...

MAO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

É UN' INIZIATIVA FUN CLUB®

AIR WARRIOR

AIR WARRIOR
LA SFIDA
DEL FUTURO

- PER GIOCARE E COMBATTERE CONTRO NEMICI REALI DI TUTTA EUROPA!
- FINO A 40 PERSONE NELLA STESSA AREA DI GIOCO
- AIR WARRIOR COMPRENDE: 2 MANUALI, DISCHETTI GIOCO E DATA DISK GRAFICA SUPPLEMENTARE E SONORO, GRANDE CARTINA AREA GIOCO EUROPEA.
- AIR WARRIOR, LA SFIDA DEL FUTURO.

IL PIÙ SOFISTICATO SIMULATORE DI VOLO INTERATTIVO

Ait Warrior, un sofisticatissimo simulatore di combattimento aereo che presto ti darà la possibilità di combattere contemporaneamente contro 40 nemici REALI di tutta Europa. Incredibile vero?
Basterà collegarsi con il sistema ON-LINE che sarà attivo da quest'autunno. Diversamente dai tradizionali sistemi via modem, non avrai bisogno di conoscere personalmente i tuoi nemici; appassionati di combattimento di tutta Europa potranno collegarsi ad uno dei "nodi" locali ed entrare nello stesso ambiente di gioco. Potrai formare delle squadre e persino pilotare un bombardiere con altre sei persone. Potrai comunicare via radio ed organizzare sortite. Le persone reali non volano mai allo stesso modo, e, diversamente dai computer, rispondono! Comincia subito ad allenarti, ti aspetta una grande sfida!

On-line

SVGA-IBM-PC
Sistema richiesto: 386, SVGA, 4mg

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI TELEFONA SUBITO ALLO 0332/820439

PER ORDINARE AIR WARRIOR O PER ULTERIORI INFORMAZIONI SUL SERVIZIO ON-LINE, TELEFONA ALLO: 0332/820439. OPPURE SPEDISCI IL TAGLIANDO D'ORDINE VIA FAX ALLO: 0332/222689
OPPURE ANCORA, SPEDISCI IL TAGLIANDO AL SEGUENTE INDIRIZZO
FUN CLUB S.R.L.,
VIA MAZZINI, 12
21020 CASCIAGO - VA

TAGLIANDO D'ORDINE

COGNOME _____

NOME _____

CAP _____ VIA E N. _____

LOCALITÀ _____ PROV. _____

TEL. _____

Si, desidero ricevere Air Warrior per PC a Lit. 99.900 Iva inclusa. Pagherò in contrassegno al postino + Lit. 5.000 come contributo spese di spedizione (per spedizioni celeri si può richiedere il servizio corriere espresso)

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

data _____

Professione _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECTRONOVITA' D'OLTREOCEANO

PREVIEW

Spectrum HoloByte

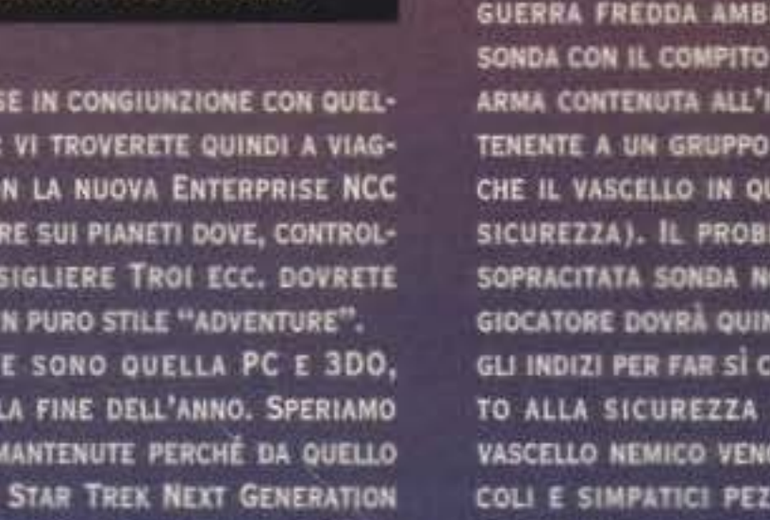
Lo sapevo, ne ero convinto, il team che ha portato sugli schermi PC Falcon 3.0 sta per sfornare un sacco di novità, non ci credete? Dubitate di TGM? Allora continuate a leggere...

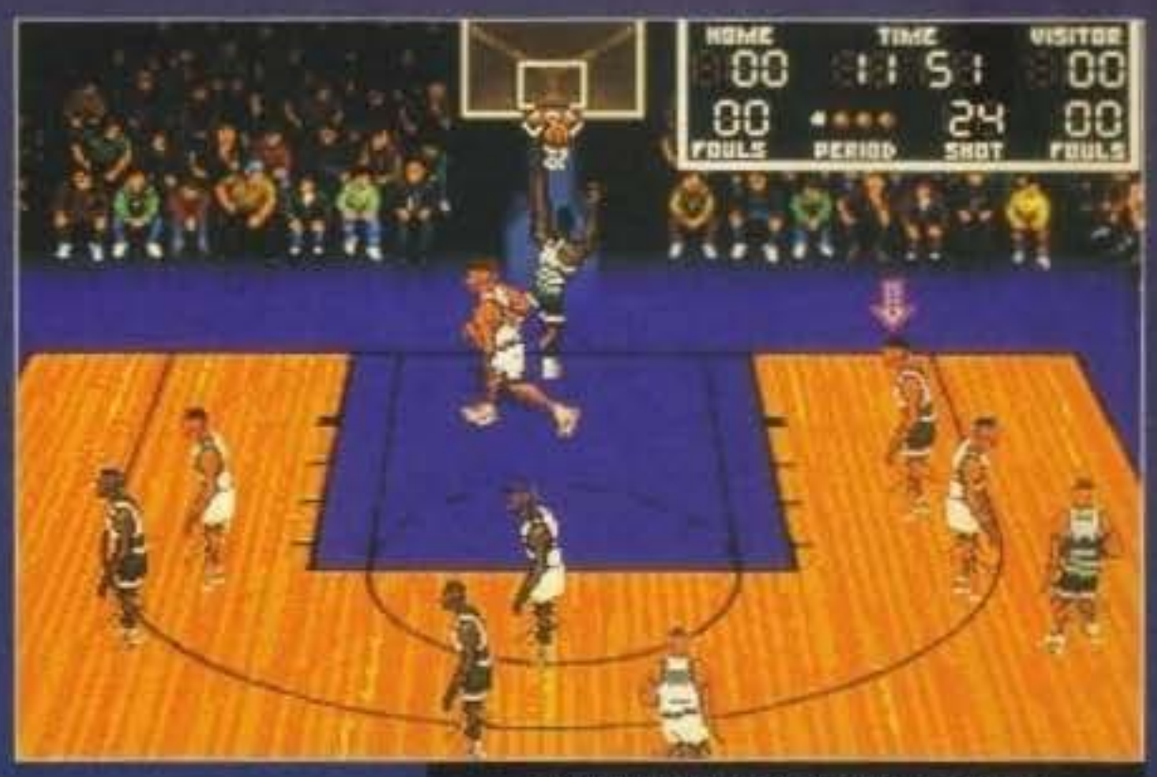
"TO BOLDLY GO WHERE NO ONE HAS GONE BEFORE...": DOPO IL SUCCESSO DI STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DELLA INTERPLAY È GIUNTO IL MOMENTO ANCHE PER LA NEXT GENERATION DI GIUNGERE SUGLI SCHERMI PC (NONOSTANTE QUESTA VOLTA IL TEAM DI SVILUPPO SIA UN ALTRO).
IL GIOCO RICALCA PARI PARI LA TRAMA DEL TELEFILM E LA MISSIONE È MOLTO SEMPLICE: CONSERVARE L'INTEGRITÀ DELL'INTERA GALASSIA, FACILE NO?
PER FARE QUESTO DOVRETE SFRUTTARE INSIEME LE RISORSE DELL'ENTERPRISE IN CONGIUNZIONE CON QUELLE DEL SUO EQUIPAGGIO: VI TROVERETE QUINDI A VIAGGIARE NELLO SPAZIO CON LA NUOVA ENTERPRISE NCC 1701-D PER POI SBARCARE SUI PIANETI DOVE, CONTROLLANDO PICARD, IL CONSIGLIERE TROI ECC. DOVRETE RISOLVERE ENIGMI VARI IN PURO STILE "ADVENTURE".
LE VERSIONI PREVISTE SONO QUELLA PC E 3DO, ENTRAMBE ATTESE PER LA FINE DELL'ANNO. SPERIAMO CHE LE DATE VENGANO MANTENUTE PERCHÉ DA QUELLO CHE HO POTUTO VEDERE STAR TREK NEXT GENERATION SEMBRA UN GRAN BEL GIOCO (DOVRESTE VEDERE LA VERSIONE 3DO, CHE POESIA!).
BUONE NUOVE ANCHE PER I PATITI DI FALCON 3.0, STANNO INFATTI PER USCIRE DUE ADD-ON CHE VI PERMETTERANNO DI GIOCARE CON UN VOSTRO COMPAGNO: MIG 29 CHE, OVVIAMENTE, PERMETTE DI PILOTARE IL FAMOSO AEREO SOVIETICO E WARTHOG A-10 CHE VI CONSENTIRÀ INVECE DI VOLARE A BORDO DI UN CATTIVISSIMO A-10 THUNDERBOLT, AEREO FAMOSO PER IL SUO LETALE CANNONCINO FRONTALE DA 30MM... LE DATE DI USCITA PER I DUE PRODOTTI SONO GIUGNO PER IL PRIMO (CHE QUINDI DOVRESTE TROVARE NEI NEGOZI ORA) E FINE 93 PER IL SECONDO.
VEDIAMO UN PO' COSA C'È ORA.....AH, ECCO: IL NOME IRON HELIX VI DICE NIENTE? OK, VISTO CHE OGGI MI SENTO PARTICOLARMENTE BUONO VI FARÒ UN RIEPILOGO AGGIORNATO: GLI INGREDIENTI DI QUESTA PRODUZIONE TARGATA DREW PICTURES (QUESTO IL NOME DEL TEAM CHE HA SVILUPPATO IL GIOCO) SONO UNA TRAMA FANTASCIENTIFICA CHE PARLA DI UNA GUERRA FREDDA AMBIENTATA NEL FUTURO E DI UNA SONDA CON IL COMPITO DI DISINNESCARE UNA TERRIBILE ARMA CONTENUTA ALL'INTERNO DI UN VASCELLO APPARTENENTE A UN GRUPPO DI RINNEGATI (SUPERFLUO DIRE CHE IL VASCELLO IN QUESTIONE È PIENO DI SISTEMI DI SICUREZZA). IL PROBLEMA FONDAMENTALE È CHE LA SOPRACITATA SONDA NON È DOTATA DI ARMAMENTO; IL GIOCATORE DOVRÀ QUINDI INGEGNARSI A TROVARE TUTTI GLI INDIZI PER FAR SÌ CHE IL MINACCIOSO DRONE ADDETTO ALLA SICUREZZA VENGA DISATTIVATO E CHE IL VASCELLO NEMICO VENGA NUCLEARIZZATO IN TANTI PICCOLI E SIMPATICI PEZZETTINI DI SPAZZATURA COSMICA!
IL GIOCO SARÀ INIZIALMENTE DISPONIBILE PER MAC CD-ROM A GIUGNO, SEGUIRÀ SUBITO DOPO LA VERSIONE PC (ANCHE QUESTA RIGOROSAMENTE SU CD-ROM). SPERIAMO BENE PER L'INTERATTIVITÀ, LA TRAMA È ACCHIAPPANTE E LE SCHERMATE CHE HO AVUTO MODO DI VEDERE NON SONO NIENTE MALE; NON CI RESTA CHE ASPETTARE E SPERARE IN BENE!
COME HO DETTO INIZIALMENTE LA SPECTRUM HOLOBYTE SI STA DANDO UN SACCO DA FARE, NON POTEVA QUINDI MANCARE UN GIOCO SPORTIVO: DAVID ROBINSON NBA ACTION È UNA SIMULAZIONE DI CHIARA IMPOSTAZIONE ARCADE CHE PERMETTERÀ A UNO O DUE GIOCATORI DI COMPETERE IN UN'INTERA STAGIONE O IN UNA LEGA; IL TUTTO È POI CONDITO ANCHE DA UN'OPZIONE CHE VI PERMETTERÀ DI VEDERE UN REPLAY DELL'AZIONE SVOLTA.
PER IL RESTO NON POTEVANO CERTO MANCARE LE STATISTICHE DEI GIOCATORI ETC.
L'USCITA DEL GIOCO È PREVISTA PER OTTOBRE, CHI VIVRÀ VEDRÀ ECC. ECC.
SECONDO EVENTO SPORTIVO IN ARRIVO SU PC È JOE MONTANA NFL FOOTBALL, UN GIOCO DI FOOTBALL CHE COMPRENDE 28 SQUADRE E VI PERMETTERÀ DI PRENDERE IL POSTO DI MANAGER, COACH E QUARTERBACK DELLA PROPRIA SQUADRA; SEMBRA INTERESSANTE, ALMENO PER I PATITI DI FOOTBALL CHE AMANO ANCHE SCEGLIERE L'UNIFORME DELLA PROPRIA SQUADRA, ASSUMERE E VENDERE GIOCATORI ECC.
USCITA PREVISTA PER LA FINE DEL 1993.
COME VEDETE I TITOLI SONO TANTI, SPERIAMO DI PARLARNE PIÙ APPROFONDITAMENTE NEI PROSSIMI NUMERI, ADESSO INTANTO CORRO A VEDERMI LA FINE DI DAY OF THE TENTACLE (L'HO APPENA CONCLUSO E HO LASCIATO IL GIOCO IN PAUSA PER SCRIVERE QUESTO ARTICOLO. IL DOVERE PRIMA DI TUTTO!)

STEFANO "BDM" PETRULLO

JOE MONTANA NFL FOOTBALL

STAR TREK THE NEXT GENERATION


IRON HELIX



DAVID ROBINSON NBA ACTION

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INCUBI CYBERNETICI

CYBERDREAMS™

A sei mesi di distanza dalla sua prima presentazione ufficiale, avvenuta durante lo scorso CES di Las Vegas, torniamo a parlare di uno dei più interessanti simulatori annunciati quest'anno, che col tempo comincia ad assumere sembianze sempre più definitive...

GIÀ SUL NUMERO DI MAGGIO MARCO AVEVA TRACCIATO UN BREVE PROFILO BIOGRAFICO DEL MITICO SYD MEAD, UNO DEI PIÙ ACCREDITATI ART-DESIGNER CONTEMPORANEI, NONCHÉ FONTE ISPIRATRICE PER QUESTO SECONDO PRODOTTO TARGATO CYBERDREAMS: CYBERRACE; È QUINDI GIUNTO IL MOMENTO DI SOFFERMARSI SUL GIOCO VERO E PROPRIO...

SI DÀ IL CASO CHE SIAMO IN UN FUTURO ABBASTANZA REMOTO DOVE NON ESISTONO PIÙ GUERRE. BASTA CON GLI INUTILI SPARGIMENTI DI SANGUE, TESTATE NUCLEARI CHE VOLANO DI QUA E DI LA', STRATEGIE MILITARI, ATTACCHI TERRESTRI E AEREI, ALLEANZE, ECC... NON C'È PIÙ NIENTE DI TUTTO QUESTO. L'UNIVERSO VIVE I SUOI GIORNI PIÚ FELICI AL RIPARO DA QUALSIASI POSSIBILITÀ DI CONFLITTO PER QUALCHE TERRITORIO, PER DEL PETROLIO, PER UNA PROSPEROSA FANCIULLA, PER DELLE

NOCCIOLINE, PER L'ULTIMO NUMERO DI TGM... UTOPIA? NO, SEMPLICE SOSTITUZIONE. E ALLORA LO SCOPO DI QUESTO GIOCO COS'È, DIVENTARE IL LEADER DI UNA FAZIONE DI PACIFISTI ASSATANATI ED ELIMINARE I NEMICI A COLPI DI MARGHERITE? LA RISPOSTA È, ANCORA UNA VOLTA, NO. INFATTI QUALCHE DIPLOMATICO GENIALOIDE DECISE DI IDEARE UN NUOVO SISTEMA PER CONTENDERSI IL POSSESSO DELLE GALASSIE, SENZA DOVER NECESSARIAMENTE DEVASTARE INTERE CITTÀ E FARE FUORI UNA MIRIADE DI CIVILI INERMI E INNOCENTI.

ACCADDE COSÌ CHE DURANTE UNA MEGA-CONVENTION PLANETARIA, I RAPPRESENTANTI DI TUTTE LE GALASSIE DEL SISTEMA SOLARE DECISERO DI SCENDERE A UN COMPROMESSO, IDEANDO UN NUOVO PROGETTO PER CONTENDERSI I PIANETI SENZA LE STRAGI DI CUI SOPRA.

QUESTO PROGETTO PORTAVA IL NOME DI CYBERMACE. IL CONCETTO BASILARE DEL CYBERMACE CONSISTEVA NELLO SCEGLIERE POCHI ELETTI DALLE RISPETTIVE POPOLAZIONI E METTERLI A MENARSI ALLEGRAMENTE TRA DI LORO ARMATI UNICAMENTE DI UNA MAZZA CIBERNETICA (DA QUI CYBERMACE). VISTO CHE PERÒ I CONTENDENTI CREPAVANO TROPPO FACILMENTE LASCIANDO VAGANTI I POSSEDIMENTI DI ALCUNI TERRITORI, IL MEGA CONSIGLIO SI RIUNÌ NUOVAMENTE E INVENTÒ UN NUOVO SISTEMA PER

FREGARSI I TERRITORI A VICENDA (PARE CHE LE COSE SIANO ANDATE PIÙ O MENO COSÌ: "CAMBIAMO LA M IN R!", AFFERMAZIONE CHE SCATENÒ UN'INFINITÀ DI APPLAUSI E CONSENSI). VENNERO QUINDI DETTATI I REGOLAMENTI DEL NUOVO SISTEMA BELLICO CHE SI CHIAMAVA APPUNTO CYBERRACE: OGNI NAZIONE DOVEVA EQUIPAGGIARSI DI UN VEICOLO TECNOLOGICAMENTE AVANZATO ARMATO DI CANNONI AL PLASMA, IN GRADO DI VOLARE IN MEZZO A QUALSIASI CONDIZIONE ATMOSFERICA, NONCHÉ DI VIAGGIARE A VELOCITÀ ELEVATISSIME. PERÒ BISOGNAVA TROVARE ANCHE I PILOTI ABBASTANZA CORAGGIOSI E SPREZZANTI DEL PERICOLO IN GRADO DI GUIDARE QUELLE "BESTIE": SCARTATI A PRIORI I RAPPRESENTANTI DELLA PRECEDENTE INIZIATIVA (E VORREI ANCHE VEDERE!), VENNERO RECLUTATE NUOVE PERSONE POTENZIALMENTE IN GRADO DI CONTENDERSI IL DOMINIO DELLE GALASSIE USCENDO VINCITORI DA OGNI SESSIONE DI GARA.

IN UNA COMPETIZIONE DEL GENERE NON POTEVA CERTO MANCARE IL RAPPRESENTANTE TERRESTRE ED ECCO QUINDI CHE IL GIOCATORE SI TROVA AD IMPERSONARE UN CERTO CLAY SHAW, ESTRATTO A CASO TRA UNA POPOLAZIONE DI DUE MILIARDI DI PERSONE E COSTRETTO A RAPPRESENTARE L'IMPERO TERRESTRE NEI "CYBER CIRCUITI", CERCANDO, OVVIAMENTE, DI VINCERE PER PORTARE ALL'IMPERO GLORIA E FAMA, NONCHÉ IL POSSESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAMMA.
CYBERRACE UTILIZZA LA TECNICA VOXEL IN UNA MANIERA STREPITOSA. SE BEN VI RICORDATE ERA STATO COMANCHE AD INTRODURRE QUESTA STRABILIANTE TECNICA DI PROGRAMMAZIONE E VI RICORDERETE ANCHE QUANTO GIRASSE NON TROPPO VELOCEMENTE ANCHE SU UN 486 A 33 MHZ: EBBENE, DOPO AVERE VISTO IL DEMO FORNITOCI DALLA CYBERDREAMS SIAMO RIMASTI A BOCCA APERTA: TUTTO GIRA A UNA VELOCITÀ SCONVOLGENTE, CON DEI PAESAGGI CHE SCHIZZANO VERAMENTE SULLO SCHERMO INSIEME A DUE O TRE SPRITE DEI VEICOLI LANCIATI IN UNA CORSA MOZZAFIATO. ABBIAMO FATTO INOLTRE UN'ULTIMA VERIFICA TOGLIENDO IL TURBO DAL PC E "REGREDENDOLO" A UN 486 A 20 MHZ CON IL RISULTATO DI AVERE OTTENUTO LA STESSA VELOCITÀ DI COMANCHE CON UN CLOCK SUPERIORE (E NON STO ESAGERANDO!). TUTTI I VEICOLI SONO INOLTRE REALIZZATI IN UN RIGOROSO RAY-TRACING, I DIALOGHI E I PERSONAGGI SONO INTERAMENTE DIGITALIZZATI (PER LE SCENE DI INTERMEZZO SONO STATI SCELTI ATTORI VERI!), GRANDISSIMI EFFETTI SONORI, 256 COLORI SU SCHERMO, CON UNA RISOLUZIONE DI 320X200!
A QUESTO PUNTO MOLTI DI VOI AVRANNO GIÀ LA ACQUOLINA IN BOCCA E VORRANNO SAPERE L'USCITA DI QUESTO "MOSTRO" DI PROGRAMMAZIONE: BEH, NON MANCA POI TANTO, IN QUANTO LA CYBERDREAMS HA ANNUNCIATO CHE CYBERRACE VERRÀ PUBBLICATO IN SETTEMBRE PER I SISTEMI MS-DOS, MENTRE SI DOVRÀ ASPETTARE L'ANNO PROSSIMO PER LE EVENTUALI VERSIONI AMIGA (COME DIAVOLO FARANNO?) E MACINTOSH (ALTRO MISTERO)...

ANDREA DELLA CALCE

SYDNEY JAY MEAD • PROFILO DI UN GENIO

Come fa un personaggio di questo calibro ad approdare nel mondo dei videogiochi, vi chiederete voi? E' presto detto. Si dà il caso che Syd Mead sia uno dei più apprezzati art-designer (o "visual-futurist", come lui stesso si definisce) nel campo della science-fiction e non. La Cyberdreams non poteva di certo farsela sfuggire, visto che i frutti della precedente collaborazione con l'altrettanto famoso Giger erano stati più che positivi. Ecco quindi una breve biografia di Mead.
Nato 60 anni fa a St. Paul Minnesota, il buon Syd intraprese subito il cammino dell'artista, diplomandosi nel 1959 con ottimi voti presso l'Art Center School a Los Angeles. Reclutato tempestivamente dalla Ford come disegnatore di cataloghi e cose varie, Mead emigra, dopo avere svolto alcuni piccoli lavori qua e là per gli States, presso le corti di Philips, Giugiaro e Volvo, mantenendo i contatti con le più importanti case giapponesi quali Sony, Bandai, Honda, Minolta e tante altre.
Ma Syd non si è fermato qui, e la grande occasione arriva quando il regista Robert Wise gli chiede di collaborare alla creazione del "V'ger" per il primo capitolo della saga di Star Trek. Sono seguite a ruota altre preziose collaborazioni al kolossal di Ridley Scott, Blade Runner nel 1980 e, in ordine cronologico Tron (1980), 2010: The Odissey Continues (1983), Short Circuit (1985), Aliens (1986).
Ma non è tutto: infatti Syd ha creato una moltitudine di parchi, centri commerciali e stabilimenti (avete presente la mega Standa che si trova a Tokyo, corredata di un'infinità di robot e tecnologie assurde?) sparsi in tutto il mondo, oltre ad una miriade di progettini che occuperebbero due o tre pagine solo per essere menzionati.

MA C'E' DELL'ALTRO...

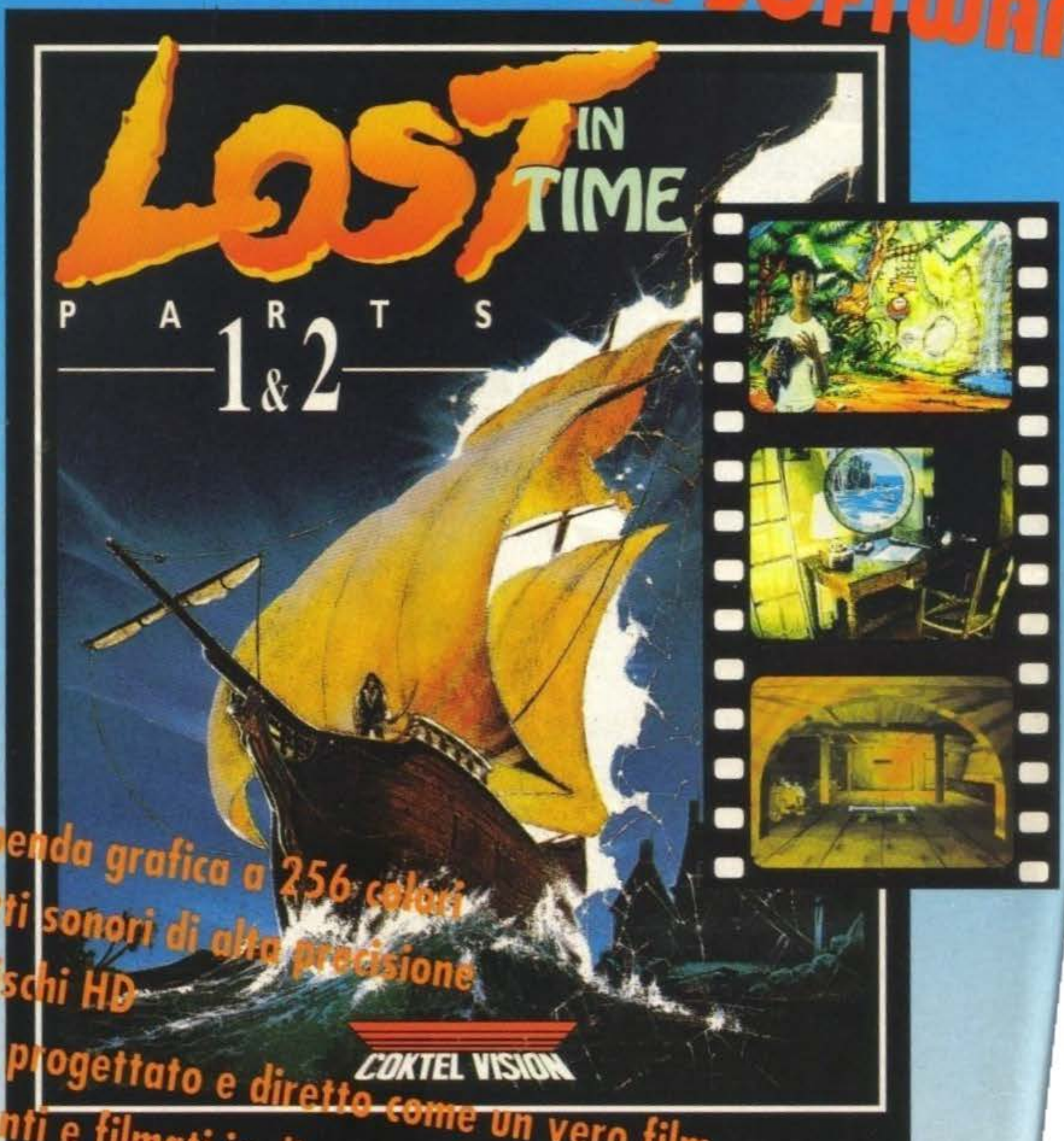
Ma vediamo cosa ci propone di nuovo la casa d'oltreoceano...
Vi dice niente il nome Gary Gygax? No? Beh, neanche a me finché non ho letto la Press Release. Si dà il caso che il succitato signore sia l'inventore di quel fenomenale RPG nomato Advanced Dungeons & Dragons (del quale è stata annunciata da anni una versione italiana) e che si sia messo a disposizione della Cyberdreams per creare un nuovo universo e una nuova dimensione per quanto riguarda i Role-Playing su computer.
Hunters Of Kalk, questo il titolo del gioco, sarà il primo di una serie di prodotti che, a quanto dicono i programmatori, rivoluzionerà completamente la struttura degli RPG videoludici. Pare inoltre che HOK sarà il primo gioco sviluppato dalla Cyberdreams appositamente per i sistemi CD-ROM e conoscendo la fama dei programmatori americani, ci sarà da aspettarsi un prodotto che finalmente renderà piena giustizia ai lettori CD. L'uscita prevista è per la seconda metà dell'anno prossimo, quindi mettevi il cuore in pace, e restate sintonizzati qui per seguire gli sviluppi di questo interessante prodotto.
Sempre restando nell'ambito dei CD, la Cyberdreams ha annunciato che il loro primo grandissimo successo, Dark Seed (famoso per avere trasportato sul computer tutta l'atmosfera degli scenari ALIENI disegnati da quel fenomeno che è Giger), si avvarrà della trasposizione su CD-ROM, con la possibilità di ascoltare durante tutto la durata del gioco un sonoro digitalizzato di altissima qualità (del resto è un CD). La novità dell'ultima ora è che finalmente anche gli utenti di Macintosh potranno godere di un prodotto di altissima qualità come Dark Seed.
Sempre a proposito di Dark Seed, pare che questo stregatoso titolo avrà un seguito intitolato Dark Seed II (viva l'originalità). DS II riprenderà da dove si era interrotta la prima parte e vedrà ancora una volta gli alieni abitanti del "Dark World" alle prese con sempre più nuove, oscure, intriganti e diaboliche macchinazioni per la conquista del mondo. Dark Seed II si avvarrà ancora una volta dell'arte surrealista di H.R. Giger, oltre che di una grafica e di un sonoro interamente digitalizzato per meglio rendere le atmosfere cupe e claustrofobiche che hanno reso il primo Dark Seed un classico tra le avventure.
L'ultima novità è rappresentata da una nuova avventura intitolata I Have No Mouth... Scritta dal famosissimo scrittore di science-fiction Harlan Ellison e ispirata a una sua storia intitolata appunto I Have No Mouth And I Must Scream.
Hmmm... vi catapulterà in un cervellotico viaggio all'interno di un mega-computer (è successo anche a qualcun altro qui in redazione, risucchiato senza pietà da un Macintosh), all'interno del quale esiste una realtà fittizia, mutevole e bizzarra. Il giocatore si trova quindi a dover combattere in questo "incubo virtuale", mediante le esperienze di cinque personaggi diversi, per sconfiggere il potentissimo computer che ha distrutto tutta l'umanità.
Per l'uscita bisognerà assolutamente aspettare fino all'anno prossimo, ne riparleremo...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN PASSO AVANTI NELL'AVVENTURA SOFTWARE



- Stupenda grafica a 256 colori
- Effetti sonori di alta precisione
- 13 dischi HD
- Gioco progettato e diretto come un vero film
- Ambienti e filmati in diversi paesi e città Francesi
- Attori professionisti

Disponibile per PC prossimamente per CD-ROM con voci e dialoghi digitalizzati

http://www.oldgamesitalia.net/

sa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/75

http://www.oldgamesitalia.net/

DIECI CANDELINE PER L'INTERPLAY

PREVIEW

Buzz Aldrin, recensito sullo scorso numero, è stato a tutti gli effetti l'ultimo titolo interamente sviluppato dall'Interplay ad essere pubblicato in Europa sotto etichetta Electronic Arts. Come infatti già vi avevamo anticipato qualche mese addietro è ormai giunto il fatidico momento per l'Interplay di procedere da sola...
All'interno di questo numero trovate così la prima recensione in assoluto, quella di Lost Vikings, mentre sul prossimo vi aspetta quella di Rags To Riches (che attendiamo da un momento all'altro); in queste tre pagine vengono invece proposti tutti i nuovi progetti che vedranno la luce durante l'autunno... Buona lettura.

Interplay

PARTIAMO DUNQUE CON UNO DEI TITOLI SICURAMENTE PIÙ ATTESI:
STAR TREK: JUDGMENT RITES.
L'UCC 1709 ENTERPRISE È DI NUOVO NEI GUAI...
DOPO IL GRANDE SUCCESSO DEL PRECEDENTE EPISODIO CELEBRATIVO DEL VENTICINQUESIMO ANNO DALL'USCITA DELLA SERIE, L'INTERPLAY HA SAGGIAMENTE DECISO DI FARNE USCIRE IL SEGUITO.
PENSO CHE TUTTI VOI, ALMENO UNA VOLTA NELLA VOSTRA VITA, ABBIATE AVUTO LA GRADITA OCCASIONE DI POTER GUSTARE QUALCHE EPISODIO DI QUESTA CELEBERRIMA SERIE. IL SEGUITO OTTENUTO DA QUESTI TELEFILM È STATO DAVVERO NOTEVOLE, TANTO DA FAR USCIRE ANCHE SEI FILM (ALTRI NE SONO IN PROGRAMMA) E UNA NUOVA SERIE PARALLELA DI CUI CI SIAMO OCCUPATI IN UN TGM MOVIE DI QUALCHE MESE ADDIETRO. A TALE PROPOSITO BISOGNA SEGNALARE COME QUEST'ULTIMA, QUELLA CON L'ENTERPRISE CHE SI DIVIDE IN DUE E CON L'EQUIPAGGIO TOTALMENTE RINNOVATO, NON SEMBRA AVERE RISCOSSO UN GRANDISSIMO SUCCESSO OLTREOCEANO. I PARERI AL RIGUARDO SONO MOLTO DISCORDI, C'È CHI DICE CHE È BELLISSIMA, CHI LA TROVA ACCETTABILE E PERSINO CHI BRUCEREBBE TUTTE LE PELLICOLE ESISTENTI AL MONDO. QUEST'ULTIMI SONO I PIÙ INCALLITI FAN DI VECCHIA DATA, CHE DOPO AVER VISTO DOZZINE DI VOLTE I VECCHI EPISODI, SI VEDONO PROPINARE UNA SERIE CHE NON HA NIENTE A CHE FARE CON LO STAR TREK CHE LORO CONOSCONO; SENZA RIUSCIRE A SOPPORTARE L'IDEA CHE SIANO STATI SFRUTTATO NOMI A LORO TANTO CARI PER EPISODI CHE BEN POCO HANNO A CHE FARE CHE CON LA SERIE ORIGINALE. SE ANCHE VOI SIETE DI QUEST'AVVISO, NIENTE PAURA, PERCHÉ IN JUDGEMENT RITES RITROVERETE ANCORA UNA VOLTA I VOSTRI BENIAMINI...

PRIMO FRA TUTTI IL CAPITANO JAMES KIRK, CHE SI PUÒ DESCRIVERE COME IL PROTOTIPO DELLA SAGGEZZA, LA SINTESI DELLA DIPLOMAZIA E L'APOTEOSI DELLE TECNICHE MILITARE, IN POCHE PAROLE COSTUI È IL CAPITANO MODELLO DELLA FLOTTA, DA CUI TUTTI TRAGGONO ISPIRAZIONE. AL FIANCO DI QUEST'ELEMENTO CARISMATICO TROVIAMO L'INSOSTITUIBILE UFFICIALE SCIENTIFICO, SPOCK, FIGLIO DI UNA TERRESTRE E DI UN VULCANIANO; LE CARATTERISTICHE DI QUESTO PERSONAGGIO SONO: ASSOLUTA MANCANZA DI SENTIMENTIMENTI - ANCHE SE ALLE VOLTE LASCIA TRASPIRARE QUALCHE SEGNO DI UMANITÀ - MODO DI PENSARE ESTREMAMENTE LOGICO E, NATURALMENTE, ORECCHIE APPUNTITE.

UN ALTRO FONDAMENTALE MEMBRO DELL'ASTRONAVE È IL DOTTOR MCCOY, CHE COME SI PUÒ FACILMENTE INTUIRE È IL DOTTORE DELL'ENTERPRISE. MCCOY È AMANTE DEL BUON WISKY D'ANNATA, DELLA BIRRA ROMULANA E DI QUALSIASI ALTRO LIQUIDO CHE RISULTI ALCOLICO; NON DISDEGNA LE BELLE DONNE, NON PERDENDO OCCASIONE PER CIMENTARSI IN ARDUI CORTEGGIAMENTI. LA SUA GRANDE CARATTERISTICA È QUELLA DI ESSERE UN GRANDE AMICO DEL CAPITANO ANCHE SE, PROPRIO PER QUESTO, LA MAGGIOR PARTE DELLE VOLTE I DUE FINISCONO COL LITIGARE.
IMPORTANTE ANCHE LA FIGURA DI SCOTTY, IL TECNICO DI BORDO, SEMPRE ALLE PRESE CON LA MANUTENZIONE DELL'ASTRONAVE, CHE È IN GRADO DI RIPARARE SEMPRE E COMUNQUE IN UN'ORA, E ADDETTO AI TELETRASPORTI.
AL COMANDO DEL TIMONE E DEL SISTEMA DI SCUDI E ARMAMENTI DELLA NAVE STELLARE TROVIAMO INVECE DUE BALDI PERSONAGGI CHE RISPONDONO AI NOMI DI CHEKOV E SULU, UMILI SUDDITI DEL CAPITANO E FEDELI A QUEST'ULTIMO FINO ALLA MORTE. INFINE OGNI NAVE CHE SI RISPETTI HA A BORDO UN SISTEMA DI TELECOMUNICAZIONI, BENE L'ADDETTO A QUESTO SISTEMA È UNA DONNA, UHURA.

ORA PRENDETE TUTTI QUESTI PERSONAGGI, MISCELATELI SAPIENTEMENTE ASSIEME, CONDITELI CON UN'AVVENTURA DA COMPIERE, QUALCHE ENIGMA, UN PIZZICO DI MISTERO E UN TANTINELLO DI ILARITÀ; A QUESTO PUNTO AVRETE OTTENUTO STAR TREK: JUDGMENT RITES.
COME PRECEDENTEMENTE ANNUNCIATO, IL GIOCO È DEDICATO AGLI APPASSIONATI DELLA PRIMA SERIE; LA COSA INTERESSANTE È CHE LA TRAMA NON È STATA TRATTA DA UN EPISODIO SPECIFICO, ANCHE SE ABILMENTE SCRITTA CON LO STESSO STILE E LE STESSE TROVATE CHE HANNO RESO FAMOSO STAR TREK.
DA QUANTO SAPPIAMO E DA UN ACCURATO ESAME DEL DIARIO DI BORDO DEL CAPITANO, SIAMO RISALITI ALLA DATA STELLARE 6238.4; E QUALCOSA DI STRANO È APPENA SUCCESSO, I MEMBRI DELL'ASTRONAVE NON RIESCONO A CREDERE AI LORO OCCHI, UNA STRANA FORMA DI VITA È STATA AVVISTATA. I DATI IN MANO A SPOCK SONO TROPPO POCHI PER AVERE UN'ANALISI DETTAGLIATA DELL'ALIENO, SICURAMENTE È QUALCOSA DI MOLTO INSOLITO. E' UN TRIPLANO TEDESCO DELLA TERZA GUERRA MONDIALE CHE VIAGGIA A WARP 9! MA CHE CAVOLO È SUCCESSO? COME MAI I SENSORI SEGNALANO FORME DI VITA SU UN PIANETA CONSIDERATO FINO A OGGI MORTO? PERCHÉ LE VACCHE MORTE NON MUGGISCONO? BHA! E CHI PUÒ DIRLO... PER SVELARE QUESTI DRAMMATICI ENIGMI DOVREMMO ASPETTARE IL GIOCO DEFINITIVO PERCHÉ ORA NON CI È CONCESSO DI SAPERE ALTRO!
LA DATA DI USCITA È NELL'INTORNO DEL TERZO QUARTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RING 3D E UNA VISUALE A TUTTO SCHERMO DI STUPEFACENTE IMPATTO. PREPARATEVI DUNQUE AD AFFRONTARE UN LUNGO VIAGGIO ATTRAVERSO TREDICI DIVERSE AMBIENTAZIONI, OGNUNA CON UNA PROPRIA TRAMA SEMINDIPENDENTE, CHE VI VEDRANNO PROTAGONISTI ALL'INTERNO DI LUGUBRI SOTTERRANEI INFESTATI DA ALCUNE DELLE PIÙ TERRIFICANTI CREATURE MAI APPARSE SUI NOSTRI MONITOR, UN'ESPERIENZA CHE DIFFICILMENTE SAPRETE DIMENTICARE MOLTO PRESTO...

L'USCITA DI STONEKEEP È PER IL MOMENTO PREVISTA PER UN FANTOMATICO 5 DI OTTOBRE, MA DELLE PRESS-RELEASE NON C'È MAI DA FIDARSI PIÙ DI TANTO... STAREMO A VEDERE.

SI PARLAVA DI DUNGEON MASTER? ECCO UNA BOMBA DELL'ULTIMA ORA: DUNGEON MASTER II - THE LEGEND OF SKULLKEEP.

COME CERTAMENTE RICORDERETE DUNGEON MASTER ERA UN GIOCO DI ESPLORAZIONE TRIDIMENSIONALE IN SOGGETTIVA, CAPOSTIPITE DI UNA LUNGHISSIMA SERIE DI TITOLI SIMILI, AMBIENTATO IN UN LABIRINTO IN PERFETTO STILE "DUNGEON & DRAGONS". IL VOSTRO SCOPO ERA D'USCIRE VIVI DA TUTTA UNA SERIE LUGUBRI MEANDRI SOTTERRANEI, POPOLATI DA OGNI SORTA DI CREATURE, NEI QUALI V'ERAVATE MALACCORTAMENTE AVVENTURATI. PASSANDO A DMII LE COSE NON SEMBRANO CAMBIARE PIÙ DI TANTO, SARETE ANCORA ALLE PRESE CON INTERMINABILI LABIRINTI SOTTERRANEI E MOSTRUOSE CREATURE D'OGNI FORMA E NATURA...

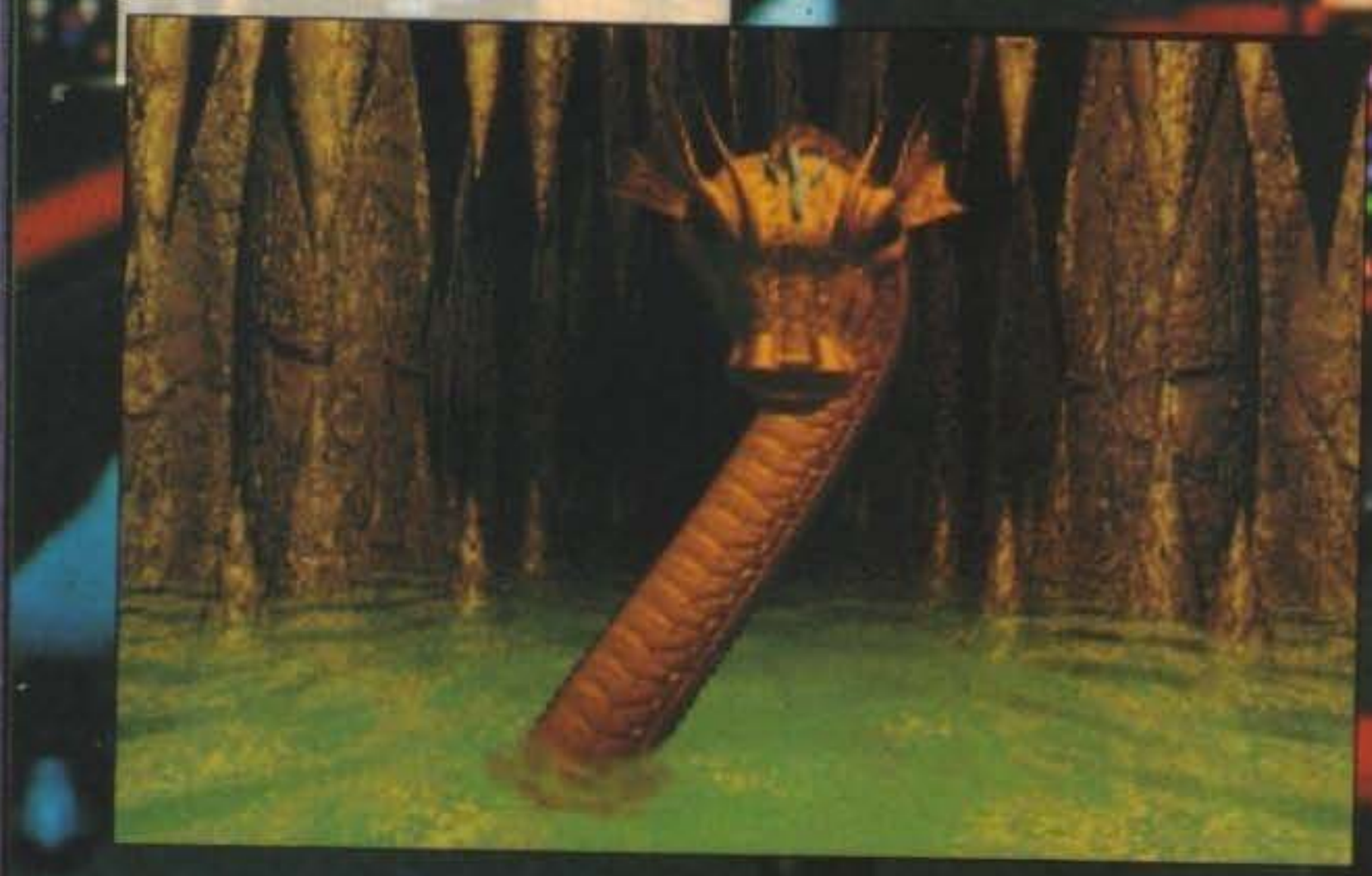
LE PREMESSE PER UN NUOVO SUCCESSO CI SONO TUTTE: LA REALIZZAZIONE È INFATTI AFFIDATA ALLA STESSA FTL, AUTRICE DEL PRIMO DUNGEON MASTER, IN COLLABORAZIONE CON I CREATORI DI BARD'S TALE. AVREMO QUINDI FRA LE MANI IL PIÙ POTENTE RPG MAI REALIZZATO NELLO SPLENDORE DEGLI ORMAI ABITUALI 256 COLORI DELLA GRAFICA VGA?... E' TROPPO PRESTO PER DIRLO, ALMENO FINO A QUANDO NON POTREMO METTERE LE MANI SU QUALCHE COSA DI TANGIBILE. E QUAND'È CHE SARÀ POSSIBILE? LA RISPOSTA RIMANE PURTROPPO IN SOSPESO, SULLA STRINGATA PRESS-RELEASE NON COMPARE ALCUNA DATA DI RIFERIMENTO E MI SONO DIMENTICATO DI CHIEDERLO ALLA COME SEMPRE GENTILISSIMA ALYSON. PROVVEDERÒ QUANTO PRIMA...

MAX

DI QUEST'ANNO, CON UNA SUA POTENZIALE APPARIZIONE ALL'INTERNO DI UNO DEI PROSSIMI NUMERI. PAZIENTATE ANCORA UN POCHILLO CHE VE LO RECENSIAMO CON I CONTROFIOCCHI...

GIOVANNI "D&A MANAGER" PAPANDREA

PROCEDIAMO DUNQUE LA TRATTAZIONE DELLE NOVITÀ INTERPLAY CON UN NUOVO TITOLO DESTINATO A IMPORSI ALL'ATTENZIONE GENERALE PER IL SUO REALISMO SENZA PRECEDENTI, UNO DEI PROGETTI IN ASSOLUTO PIÙ AMBIZIOSI DI CUI CI SIA MAI GIUNTA NOTIZIA. VI RICORDATE UNA PUNTATA DI MAGNUM IN CUI IL NOSTRO BAFFUTO P.I. ERA IMPEGNATO A GIOCARE A UNA SORTA DI SPETTACOLARE DUNGEON MASTER TRIDIMENSIONALE IN SOGGETTIVA? BENE, STONEKEEP (CUI SI RIFERISCONO LE FOTO DI QUESTA PAGINA) È LA MATERIALIZZAZIONE SU MONITOR DI QUANTO QUALCHE ANNO ADDIETRO POTEVA SEMBRARE SOLO UN'IMPOSSIBILE UTOPIA. SI TRATTA IN PRATICA DI UN RPG STILE DUNGEON MASTER AD AMBIENTAZIONE FANTASY, CARATTERIZZATO DALL'USO QUASI ESCLUSIVO DI GRAFICA IN RENDE-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

25 VOLTE STAR TREK

Concluso una pagina addietro il discorso relativo al secondo episodio di quella che sembra una serie destinata ad ampliarsi nel tempo, torniamo ad occuparci del 25th Anniversary con un sacco di novità al riguardo...
La prima cosa da ribadire è che il gioco uscirà anche per Amiga. Udite udite, non per un Amiga normale, ma per 1200 e 4000. Di conseguenza la grafica sarà a 256 colori in tutto e per tutto identica alla versione IBM PC. Visto e considerato che questo versione del programma esce bene o male con un anno di ritardo rispetto alla sua controparte MS-DOSsiana, è presumibile che alcune modifiche (in meglio ovviamente) siano state apportate. Per ora non abbiamo dei

dati molto precisi di conseguenza ci limitiamo a quanto detto, rimandandovi all'uscita sul mercato prevista per Settembre.
A breve distanza dovrebbe seguire anche l'ormai immancabile versione per PC CD-ROM, le differenze sostanziali fra questa versione è quella su dischetti sono molteplici. Il gioco è stato migliorato enormemente sia dal punto di vista grafico che sonoro.
Per quanto riguarda questo secondo aspetto sono state introdotte le voci originali dei veri attori, e non mancheranno alcune sequenze digitalizzate di grande impatto visivo.
Sempre per rimanere in tema un'ulteriore novità destinata ad avere non pochi sviluppi un un prossimo futuro: la rivoluzionaria scheda Aria Listener. Si tratta di una nuova interfaccia prodotta dalla Sierra Semiconductor in collaborazione con l'Interplay Production. Le sue caratteristiche di base sono: riconoscimento vocale, piena compatibilità con le schede audio più diffuse, interfaccia joystick, interfaccia midi e campionatore. Tutti i giochi di Star Trek sino ad ora sono pienamente compatibili con essa, e pensate che bello poter pilotare l'Enterprise con comandi tipo "Full Ahead", "Red Alert", "Rise Shields" e "Fire Phaser" senza toccare minimamente la tastiera.
Naturalmente questa pimpante periferica sarà disponibile solo per PC verso la fine dell'estate.

E L'AMIGA?

Niente paura! A parte Star Trek sono ormai in fase di conclusione anche una versione 1200 del primo Castles e le due conversioni di Two Towers e Castles 2 per Amiga normale.

COMPACT CONVERSIONI

Veramente imponente il piano delle prossime uscite su CD-Rom della Interplay, anche se si tratta di semplici trasposizioni di titoli già presenti sul mercato.
Partiamo con Battlechess, indimenticabile e inossidabile successone di qualche anno addietro, disponibile verso la fine di Giugno su supporto ottico. Passiamo quindi a Lords Of The Rings, previsto per Luglio, in una nuova versione digitale del pluridecorato gioco di ruolo a ispirazione tolkeniana. Annunciati per il prossimo autunno anche Sim City e Castles.

I MIEI PRIMI DIECI ANNI...

La gloriosa casa di software americano compie dieci anni e ci sembra doveroso renderle omaggio con questa breve cronologia dei suoi più grandi successi.
Tutto nacque nel 1983 quando si riunirono un valoroso manipolo di programmatori, musicisti, grafici con un unico obiettivo: fondare il primo studio per la produzione di software.
L'anno seguente avviene il primo contatto con il mercato videoludico, grazie all'Activision che prese l'Interplay sotto la sua ala protettrice commissionandole tre titoli: Mindshadow, Tracer Sanction e Tass Times.
Era invece il 1985 quando la Interplay produsse uno dei più grandi classici della storia dei videogiochi, nonché il primo RPG su computer, The Bard's Tale, che starà in testa alle classifiche di vendita di tutto il mondo per parecchio tempo.
Un secondo grande salto di qualità avviene nel 1986, quando il mitico Wasteland fece la sua apparizione unicamente sulle macchine a 8 bit (e più precisamente sul Commodore 64), rivoluzioando ancora una volta l'universo degli RPG.
Nel frattempo viene prodotta la versione a 16 bit di The Bard's Tale (che nel frattempo ha avuto un seguito un po' meno fortunato sugli 8 bit).
Il successo arriva, fragoroso, anche sui 16 bit con quel capolavoro indiscusso che è BattleChess; tutto questo nell'ormai lontano 1987.
Cominciano anche i primi contatti con il mondo giapponese e nel 1988 l'Interplay diventa anche sviluppatrice ufficiale di materiale targato Nintendo, allora ancora all'inizio della sua inarrestabile parabola evolutiva.
Nel corso del 1989 iniziano a manifestarsi i primi desideri di indipendenza, mentre nel '90 arriva un nuovo, clamoroso, successo internazionale: Castles.
Il 1991 segna invece l'inizio dell'interesse verso le piattaforme multimediale, l'anno seguente si aprono gli uffici inglesi, vengono acquisite due sottoetichette (I-Motion e Micro Sports) e la versione PC di Star Trek, celebrativa del 25esimo anniversario della nascita della serie, diviene uno dei più grandi best-seller internazionali.
Avvicinandoci ai giorni nostri non rimane che segnalare la nascita della nuova etichetta MacPlay, il definitivo distacco, a livello internazionale, dall'Electronic Arts, l'uscita di Battlechess 4000 e Buzz Aldrin. Per il futuro più prossimo, oltre a investimenti sempre crescenti nel mercato delle console, va segnalato un notevole impegno finanziario rivolto allo sviluppo di titoli che rendano onore di nuovo e sensazionale 3DO (di cui trovate un'ampia descrizione all'interno di questo numero).

MAD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

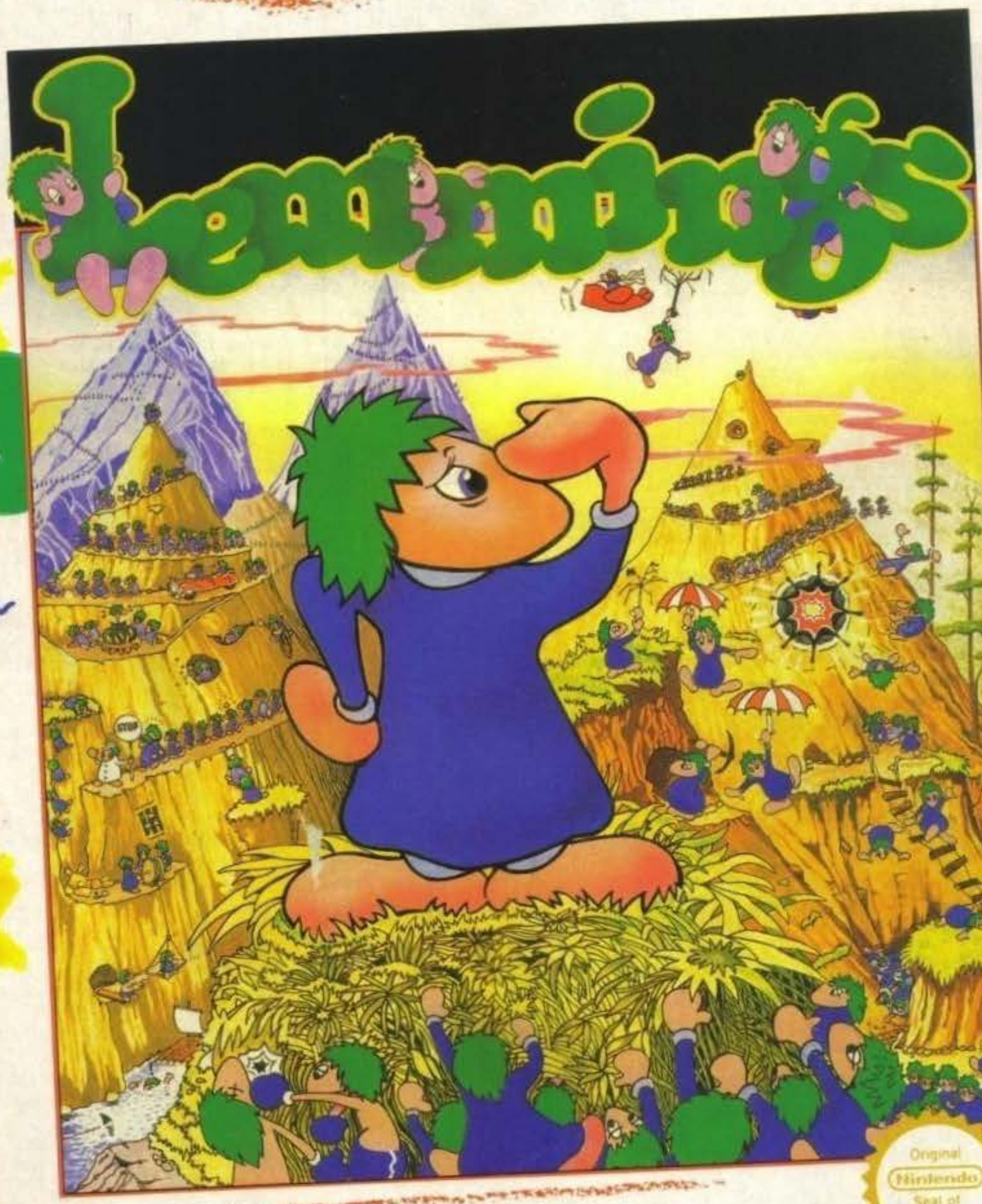
http://www.oldgamesitalia.net/

CADARTO

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™



Original Nintendo Seal of Quality

SALDIMANIA

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

ocean

TOYS LEADER

© 1991 PSYGNOSIS LTD. LEMMINGS IS A REGISTERED TRADEMARK OF PSYGNOSIS LTD.
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROMANIE PER AMIGA...

PREVIEW

Quella che trovate in questa pagina è una preview dedicata a due titoli che tra breve vedranno la luce sotto etichetta Micromania Software. I due giochi sono entrambi per Amiga, ma uno di questi (sorpresa!) è solo per il 1200. Vediamo un po' di cosa si tratta...

PER SCENDERE SUBITO NEI DETTAGLI POSSO DIRVI CHE STIAMO PARLANDO DI KWANZAH E DANGEROUS STREET. DEL PRIMO, SE BEN VI RICORDATE, NE AVEVAMO GIÀ PARLATO QUALCHE NUMERO ADDIETRO IN UNO SPECIALE TALENT SCOUT. BEH, PER QUELLI DI VOI CHE PER QUALCHE MOTIVO NON L'AVESSERO LETTO, E COMUNQUE PER TUTTI GLI ALTRI (VISTO CHE NEL FRATTEMPO LA PROGRAMMAZIONE DEL GIOCO È PRATICAMENTE GIUNTA AL TERMINE!... NESSUN PROBLEMA, SONO QUI APPOSTA PER RIFERIRVI LE ULTIMISSIME NEWS.

BENE, KWANZAH - LA VALLE DELLA PAURA - È UN ARCADE ADVENTURE IN CUI VESTIRETE GLI ABITI DI UN GUERRIERO (IL CUI NOME CORRISPONDE APPUNTO A QUELLO DI KWANZAH) ALLA RICERCA DI UNA VIA D'USCITA DA QUELLA CHE SEMBREREBBE ESSERE UNA REGIONE MALEDETTA. PER FAR QUESTO AVRETE A DISPOSIZIONE UNA MAPPA DELLA STESSA MOLTO DETTAGLIATA, LA QUALE VI PERMETTERÀ DI GESTIRE LA VOSTRA PEREGRINAZIONE, SCEGLIENDO CON QUALE ORDINE AFFRONTARE IL PERCORSO.

IL GIOCO È CARATTERIZZATO DA UNA UNA QUANTITÀ NON INDIFFERENTE DI PUZZLE DA RISOLVERE, DA UNA NOTEVOLE SERIE DI COLLOQUI, NEI QUALI DOVRETE PRESTARE MOLTA ATTENZIONE NEL CAPTARE LE DIRETTIVE IMPLICITE SU QUELLO CHE DOVRETE FARE, E NATURALMENTE DA UN GODZILIARDO E MEZZO DI BESTIACCE DA PRENDERE A RANDELLATE SUL MUSO.

IL DEMO CHE HO AVUTO MODO DI VISIONARE MI HA FATTO NOTARE UNA CERTA DOSE DI UMORISMO PRESENTE NEL GIOCO. PER QUANTO RIGUARDA INVECE IL PUNTO DI VISTA TECNICO PER IL MOMENTO PREFERIREI NON SBILANCIARMI E VI RIMANDO AD UNA PROBABILE RECENSIONE SUL NUMERO DI SETTEMBRE, MENTRE L'ULTIMA COSA CHE MI SEMBRA DOVEROSO RICORDARE È CHE ALLA PROGRAMMAZIONE DELLO STESSO C'È LUCA PODESTÀ E CHE IL GIOCO È SOLO PER AMIGA 500/600.

PASSIAMO QUINDI A DANGEROUS STREET, PROBABILMENTE IL PRIMO TITOLO PROGRAMMATO SPECIFICATAMENTE PER 1200 A VEDERE LA LUCE, VISTO CHE QUANDO LEGGERETE QUESTE RIGHE SARÀ GIÀ DISPONIBILE NEI NEGOZI (ANCHE KWANZAH SARÀ GIÀ BELLO CHE IN VENDITA PER LA FINE DI GIUGNO...). PURTROPPO A CAUSA DEL SOLITO BUCO SPAZIO-TEMPORALE CHE INTERCORRE TRA LA CHIUSURA DI RIVISTA E L'USCITA IN EDICOLA CI È STATO PRATICAMENTE IMPOSSIBILE FARE LA RECENSIONE DEFINITIVA DEL GIOCO, MA NON ABBIATE TIMORI: UN SACCO DI COSE VE LE POSSO ANTICIPARE FIN DA ORA.

DUNQUE, SI TRATTA DI UN PICCHIADURO SULLO STILE DI STREET FIGHTER 2, CON OTTO COMBATTENTI COMPLETAMENTE FUORI DI TESTA. E SONO: KEO (UNA SORTA DI GNOMO BLU CHE SI MUOVE SU DELLE MOLLE), LUISA E LOLA (LE DUE RAGAZZE BELLE E MALEDETTE), SGIOSACAPELI (UNA SORTA D'ICROCIO TRA FLASH E SUPERMAN DI PROBABILE ORIGINE ROMAGNOLA), MACALOSH (GUERRIERO SIOUX), TONY (CLASSICO TEPPISTA DA STRADA), PIPEN (PANZONE ARABO CON TANTO DI SORPRESA INCORPORATA) E OMBRA (STRETTO PARENTE DI BLUE BOY). DICEVO CHE QUESTI PERSONAGGI SONO PROBABILMENTE I PIÙ STRANI CHE SI SIANO MAI VISTI IN UN PICCHIADURO DEL GENERE, PROPRIO PERCHÉ FANNO DELLE COSE COMPLETAMENTE SENZA SENSO. AD ESEMPIO LA MOSSA SPECIALE DI PIPEN CONSISTE IN UN'ATTACCO A SORPRESA PORTATO DA UN SUO GEMELLO IN MINIATURA CHE SBUCA FUORI DALLA PANZA DEL CICCIONE STESSO (AVETE PRESENTE, A GRANDI LINEE, TOTAL RECALL?). MA QUESTO È SOLO L'INIZIO, DOVRESTE VEDERE QUELLA DI KEO...

TECNICAMENTE PARLANDO, TRATTANDOSI OVVIAMENTE DI A1200, CI TROVEREMO DAVANTI AD UNA RISOLUZIONE DI 320 PER 200 A 256 COLORI CONTEMPORANEAMENTE SU SCHERMO, PIÙ IL PANNELLO SOTTOSTANTE IN HI-RES (640 PER 400), NONCHÉ A SESSANTA SCROLL DI PARALLASSE (VEDI STREET FIGHTER 2: UNO PER OGNI LINEA DEL PAVIMENTO) E A SPRITE DI BEN CENTOVENTOTTO PIXEL CIASCUNO.

LE PREMESSE CI SONO TUTTE, VERO? BEH, INCROCIAMO LE DITA E NE RIPARLEREMO A SETTEMBRE... AH UN'ULTIMA CURIOSITÀ LE CONFEZIONI DI ENTRAMBI I GIOCHI SONO IN STILE VIDEOCASSETTA... NIENTE MALE, DAVVERO NIENTE MALE!

SHIN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

STOP!

BASTA CON GLI ACQUISTI A SCATOLA CHIUSA.
BASTA CON LE CONFIGURAZIONI A "SORPRESA".
BASTA CON I COMPUTER CHE NON FUNZIONANO.
BASTA CON IL RICICLAGGIO DEI PEZZI USATI.

SALVAGUARDATE LE VOSTRE SCELTE!

A TUTTI GLI ACQUIRENTI DI UN PC FLOPPERIA
OFFRIAMO LA POSSIBILITÀ DI ASSISTERE
PERSONALMENTE ALL'ASSEMBLAGGIO
ED AI TEST DI FUNZIONAMENTO
DEL PROPRIO COMPUTER.

INOLTRE, SIAMO IN GRADO DI EFFETTUARE
MANUTENZIONE TECNICA A DOMICILIO
CON CONTRATTI DI ASSISTENZA
A PREZZI VANTAGGIOSISSIMI.
CONTATTATECI SUBITO!

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

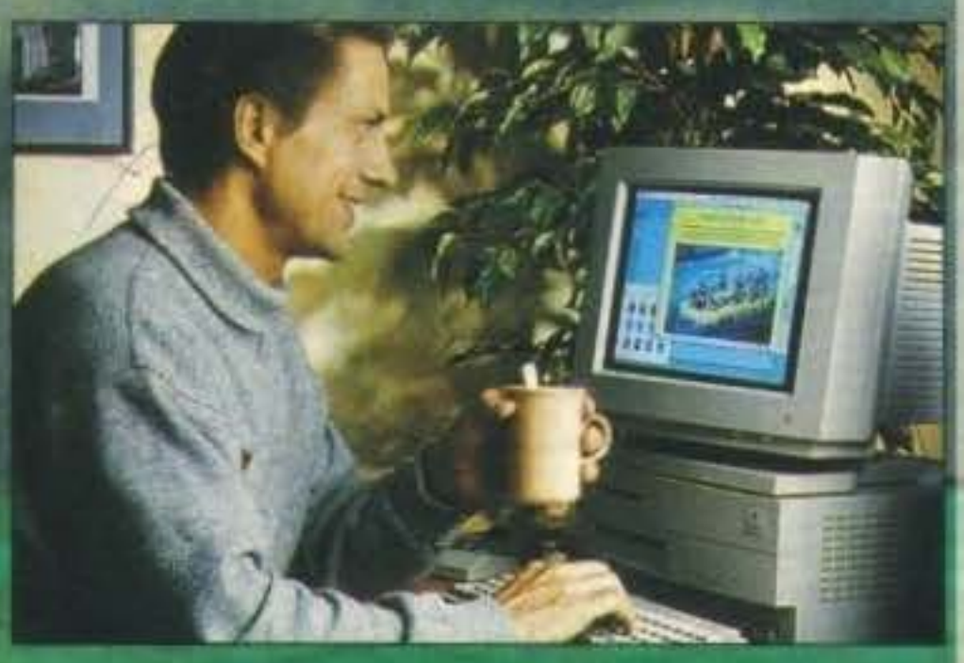
RIMINI: SOLE, SPIAGGE E... HOME VIDEO INSIEME!

Mentre Max si divertiva a raccogliere vagonate di succulento materiale oltreoceano, il sottoscritto, in compagnia di un altro inviato speciale, si dava da fare a Rimini...

SÌ, PERCHÉ DOVETE SAPERE CHE PROPRIO QUEST'ANNO SI È TENUTA NEL QUARTIERE FIERISTICO RIMINENSE LA NUOVA EDIZIONE DI HOME VIDEO INSIEME, MANIFESTAZIONE CHE COMPRENDE TUTTI I PIÙ GROSSI PRODUTTORI DI HOME VIDEO. PRIMA DI PASSARE SUBITO AL PROSSIMO ARTICOLO FATEMI FINIRE, PERCHÉ QUEST'ANNO, OLTRE AI CONSUETI ESPOSITORI, È STATO ALLESTITA UNA COSTRUZIONE SEMISFERICA CHE OSPITAVA AL PROPRIO INTERNO NOMI CONOSCIUTI DA TUTTI NOI: LEADER, APPLE, PHILIPS, IBM ECC.

ED È PROPRIO PER RENDERVI PARTECIPI DELLE NOVITÀ PRESENTI AL SUO INTERNO CHE QUALCHE D'UNO DOVEVA PUR RECARSI IN RIVIERA, NATURALMENTE PER UN PAIO DI GIORNI DI DURO LAVORO...

L'ARRIVO È STATO PURTROPPO ABBASTANZA CATASTROFICO, NON A CAUSA DELL'ORGANIZZAZIONE, BENSÌ DELLA NOSTRA CONOSCENZA SEMINULLA DEL POSTO; SENSI UNICI E STRADE CHIUSE AL TRAFFICO DA TUTTE LE PARTI, NON VI DICO I PROBLEMI CHE ABBIAMO INCONTRATO (SOLO IL PRIMO GIORNO PERÒ, UNA VOLTA PRESA CONFIDENZA CON LE STRADE È STATO TUTTO PIÙ FACILE: SOLO MEZZ'ORA PER ARRIVARE ALL'ALBERGO, DISTANTE UN'INEZIA IN LINEA D'ARIA, MA APPARENTEMENTE IRRAGGIUNGIBILE VIA AUTO, MISTERI DELLA SEGNALETICA...).



DOPO QUESTO PICCOLO ANEDDOTO POSSIAMO COMINCIARE A PARLARE DELLE NOVITÀ PRESENTATE: ESSENDO HMV UNA FIERA DEDICATA, OLTRE CHE ALL'HOME VIDEO, ANCHE ALL'HOME ENTERTAINMENT I PRODOTTI PRESENTATI SONO (O SARANNO) FACILMENTE ABBORDABILI PER TUTTI.

LA LEADER DISTRIBUZIONE HA PRESENTATO AL PUBBLICO UNO DEI PRODOTTI CHE, IN QUESTI ULTIMI TEMPI, HA DESTATO PIÙ SCALPORE: 7TH GUEST È STATO META DI MOLTI VISITATORI E CURIOSI CHE, ATTRATTI DAL PACKAGE VERAMENTE OTTIMO, DALLA GRAFICA MOZZAFIATO E DALL'OTTIMO SONORO, SI SONO DIVERTITI IMMEDESIMANDOSI NEL FANTOMATICO "SETTIMO OSPITE", SE NON SIETE INFORMATI SU QUESTO GROSSO TITOLO VIRGIN (BEN DUE CD) ANDATE UN PO' A LEGGERE LA RECENSIONE PRESENTE NEL NUMERO SCORSO.

ALTRA GROSSA NOVITÀ CHE CI HA POSITIVAMENTE IMPRESSIONATO È LA PRESENTAZIONE DELLA SCHEDA FMV (FULL MOTION VIDEO) CHE LA PHILIPS RENDERÀ DISPONIBILE DA AUTUNNO PER IL PROPRIO CD-I. I VANTAGGI CHE QUESTA SCHEDA COMPORTERÀ SONO VERAMENTE INTERESSANTI: FINO A ORA SOLO CHI POSSEDEVA UN VIDEOREGISTRATORE (E PIÙ RECENTEMENTE UN LASER-DISC) POTEVA VANTARE IL PRIVILEGIO DI GODERSI UN BUON FILM DIGITALE A CASA PROPRIA, ORA ANCHE CON IL CD-I E LA SCHEDA FMV SARÀ POSSIBILE..

MA CHE COS'È IL FULL MOTION VIDEO? ALLORA, IL DISCORSO SAREBBE MOLTO LUNGO (E COME AL SOLITO IL TEMPO SCARSEGGIA, IN PIÙ SI MUORE ANCHE DAL CALDO, SONO APPENA RIENTRATO A MILANO E STO FONDENDO, MAAAX NON SI POTREBBE AVERE UNA SEZIONE DISTACCATA DELLA REDAZIONE GIÙ A RIMINI LA PROSSIMA ESTATE?...)(MAGARI!), VI BASTI SAPERE CHE CON QUESTO SISTEMA È POSSIBILE VISUALIZZARE IMMAGINI IN MOVIMENTO A PIENO SCHERMO, ASSOCIANDO A QUESTE DELL'AUDIO DIGITALE.

IL FORMATO DI COMPRESSIONE DELL'AUDIO E DELLE IMMAGINI È MPEG1 (MOTION PICTURE EXPERT GROUP), COMPATIBILE NTSC/PAL CHE CONSENTE DI INCIDERE 72 MINUTI DI IMMAGINI E SONORO SU UN UNICO CD.

SARÀ POSSIBILE POI CONTROLLARE TUTTE LE FUNZIONI VIDEO, AVERE ACCESSO RAPIDO A QUALSIASI SEQUENZA DEL FILM DECIDENDO SE E QUANDO FERMARE L'IMMAGINE (ANCHE CON EFFETTO MOVIOLA), SONO PRESENTI INOLTRE EFFETTI DI DISSOLVENZA, DOPPIA PISTA AUDIO E UN SACCO DI ALTRE BELLE COSETTE, NON C'È CHE DIRE, VERAMENTE ALLETTANTE! IL PRIMO FILM CHE USCIRÀ IN QUESTO FORMATO SARÀ FRAUDS (REALIZZATO DALLA PHILIPS IN COLLABORAZIONE J&M ENTERTAINMENT), SCRITTO E DIRETTO DA STEPHEN ELLIOT CON PROTAGONISTA PHIL COLLINS...

NON CI RESTA CHE ASPETTARE IL PROSSIMO AUTUNNO PER SAPERNE DI PIÙ.

VENIAMO QUINDI AD APPLE CON IL SUO POWERCD, LETTORE DI COMPACT DISC CHE, OLTRE A LEGGERE I VARI FORMATI CD-ROM, CD-AUDIO, PHOTO-CD, COMPRENDE UN'INTERFACCIA SCSI CHE PERMETTE IL COLLEGAMENTO A UN MACINTOSH (SIA ESSO DA SCRIVANIA O NOTEBOOK) CON TUTTI I VANTAGGI DEL CASO...

C'È POI LA LINEA DI COMPUTER PERFORMA, PRINCIPALMENTE RIVOLTA ALLE FAMIGLIE, CHE COMPRENDE "DI SERIE" 90 GIORNI DI ASSISTENZA GRATUITA, SISTEMA OPERATIVO 7.1 E DELLE APPLICAZIONI GIÀ INSTALLATE AL MOMENTO DELL'ACQUISTO, DECISAMENTE INTERESSANTE.

ULTIMI, MA NON MENO IMPORTANTI, SONO IL PHOTOCD DELLA KODAK (LE VOSTRE FOTO SU UN CD!!!), IL FAMILY PACK DI IBM (UN PS 1 CON WINDOWS 3.1, WORKS PER WINDOWS, DOS 5.0 E CINQUE TITOLI IMPORTATI DALLA LEADER: PC UOMO, PC AUTO, IL TRADUTTORE MULTILINGUE BERLITZ, IL GIOCO THE SIMPSON E F117A STEALTH FIGHTER DELLA MICROPROSE) E INFINE IL PS 1 MULTIMEDIA DOTATO DI SCHEDA MEDIAVISION PAS16, CD-ROM 205 DELLA PHILIPS (COMPATIBILE CON IL SISTEMA PHOTOCD) E UNA VASTA DOTAZIONE DI SOFTWARE COMPRENDENTE ANCHE UNA RACCOLTA DI 6 CD CONTENENTI PROGRAMMI E GIOCHI DI VARIO GENERE (DA CITARE ALONE IN THE DARK E UN CATALOGO MULTIMEDIALE DEI TITOLI PIÙ IMPORTANTI DEL 1993).

FINITA LA FIERA E RACCOLTO TUTTO IL MATERIALE RACCOGLIBILE CI SIAMO RECATI IN ALBERGO E, DOPO UNA BREVE SOSTA IN SPIAGGIA, CI SIAMO DIRETTI VERSO LE RISPETTIVE REDAZIONI (ANCHE SE UN INCONVENIENTE DI NATURA AUTOSTRADALE STAVA PER FARCI GIUNGERE FUORI TEMPO, O NON FARCI GIUNGERE PER NULLA, NIENTE DI PREOCCUPANTE FORTUNATAMENTE...) E ORA, FINTO L'ARTICOLO POSSO CONCEDERMI LE MIE BELLE QUATTRO ORE DI SONNO.

SEE YA!

STEFANO "BDM" PETRULLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

video GAMES® center

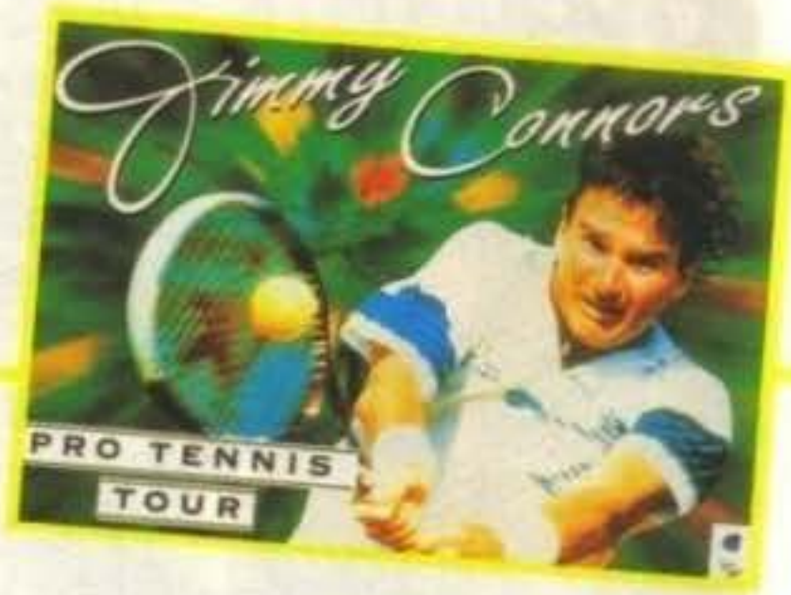
PREMIA LA FEDELTÀ E TI REGALA...

Seven

NEI VIDEO GAMES CENTER ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI LEADER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

E... SCEGLI IL TUO REGALO!



PER INFORMAZIONI SUI VIDEO GAMES CENTER DELLA TUA CITTÀ TELEFONA A :

NUMEROVERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

5 Maggio 1993 e terminerà il 15 Novembre 1

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

videoGAMES center

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
PESCARA - DI MATTEO FRANCESCO Piazza Della Rinascita 23
PESCARA - ELETTRONICA ABRUZZESE Via L'Aquila 31/33
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CAVA DEI TIRRENI (SA) - CAVEX via XXV Luglio 146
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
MUGNANO (NA) - TRONY c/o C. Commerciale Mugnano
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF. (SA) - GBL Via Martinez Y Carrera 100
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
PIACENZA - CASA DELLA BAMBOLA Via XX Settembre 88
PIACENZA - TRONY Via XX Settembre 67/69
REGGIO EMILIA - BAJALAND Via Sforza 7
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48

FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO DEL COMPUTER V.Case Nuove 3
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - VALCIM c/o La Romanina Negozi Brummel Box 34
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripoltana 191
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
BUSALLA (GE) - ANEDDA MAURO Via C. Navona 8/A
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - MANTOVANI TRONIC'S via Caio Plinio 11
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
CREMONA - TRONY Via Verdi 2
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer c/o Centro Commerciale 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MANTOVA - MEGABYTE 4 Via P.F. Calvi 95
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
RHO (MI) - TRONY c/o C. Commerciale Rho Center
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
ROZZANO (MI) - TRONY c/o C. COMMERCIALE Il Fiordaliso
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
SUZZARA (MN) - URKA Via Uccelli 2/A
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - ELLEDUE Via S. Vito Silvestro 55

MARCHE:
CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15

MOLISE:
CAMPOBASSO - GIOCHIAMO Via Principe di Piemonte 14

PIEMONTE:
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
IVREA (TO) - PAGLIUGHI Corso Vercelli 254
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SETTIMO TORINESE (TO) - TRONY c/o C. Commerciale Panorama
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - DIDATTA GIOCHI Via Saluzzo 86/C
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERCELLI - STILE Via Marsala 25

PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
GIOVINAZZO (BA) - D'AMATO ROSA Via Cattaro 3
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 2
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B

REPUBBLICA DI SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

SARDEGNA:
CAGLIARI - TRONY c/o C. Commerciale S. Gilla
SASSARI - VIDEO GAMES Via Del Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E

TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Tordicoda 1/R
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 218
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - TRONY Via G. Garibaldi 52

TRENTINO ALTO ADIGE:
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4

UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta

VENETO:
BUSSOLENGO (VR) - TRONY Via Del Lavoro 43
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOP c/o C.C. I Giardini del sole - Via dei Carpani
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2
VICENZA - TRONY Corso Palladio

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

QUALITA' LEADER GARANTITA

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LANDS OF LORE

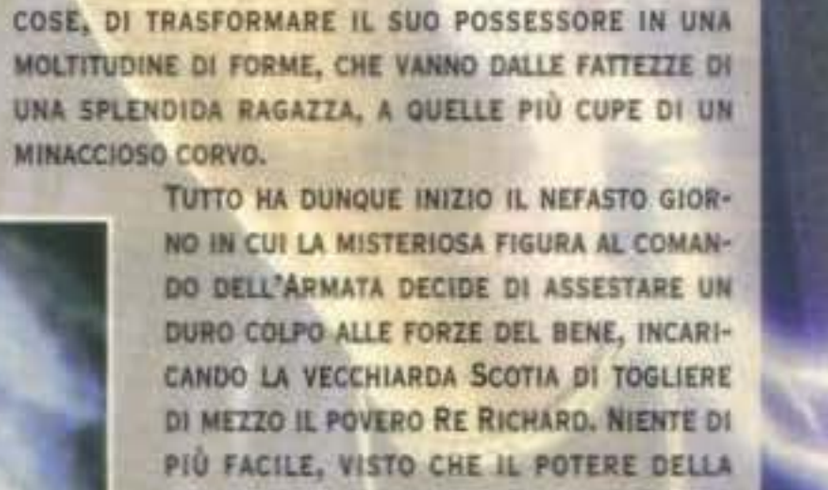
La Virgin ci ha preso gusto, e dopo Dino Dini accoglie sotto la sua ala protettrice un altro gruppo di programmatori erranti, ovvero quei geniacci della Westwood... Frutto di questo felice sodalizio sono stati gli ottimi Kyrandia e Dune II, già passati alla storia del software, mentre adesso è il turno di questo subito copertinato Lands Of Lore.

IL NOME WESTWOOD È ENTRATO, DA UN PO' DI TEMPO A QUESTA PARTE, NELL'OLIMPO DEI PRODUTTORI DI RPG E AVVENTURE: COME DIMENTICARSI INFATTI I PRIMI DUE MITICI EYE OF THE BEHOLDER E IL "FAVOLOSO" (BEL DOPPIO SENSO!) LEGEND OF KYRANDIA? IMPOSSIBILE, ECCO QUINDI CAPITARE A FAGIOLO QUESTO NUOVO STREPITOSO PROGRAMMA TARGATO WESTWOOD E INTITOLATO PER ESTESO LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS.

CHI HA GIÀ DATO UN'OCCHIATA ALLE FOTO, O LETTO LA PREVIEW COMPARSA SUL NUMERO DI MAGGIO, AVRÀ SICURAMENTE NOTATO LA SOMIGLIANZA CON I DUE BEHOLDER, E DI CONSEGUENZA CON DUNGEON MASTER CHE È STATO SICURAMENTE IL PRECURSORE DEGLI RPG AD ESPLORAZIONE IN SOGGETTIVA.

MA ANDIAMO CON ORDINE E VISTO CHE DI COSE DA DIRE CE NE SONO PARECCHIE, PASSO SUBITO ALLA PIÙ CLASSICA NARRAZIONE DELLA TRAMA DEL GIOCO.

COME OGNI RPG FANTASY CHE SI RISPETTI, ANCHE LANDS OF LORE È AMBIENTATO IN QUELLA SORTA DI EPOCA MEDIOEVALE, A METÀ TRA LA FANTASIA E LA REALTÀ. IN QUESTO MONDO AFFASCINANTE E MISTERIOSO È IN CORSO UNA BATTAGLIA DI DIMENSIONI EPICHE TRA IL BENE E IL MALE, INCARNATI RISPETTIVAMENTE NELLE FIGURE DEL SOBRIO RE RICHARD DA UNA PARTE E QUELLA DELLA MALVAGIA EMISSARIA DELL'ARMATA DELLE TENEBRE, LA STREGA SCOTIA, DALL'ALTRA. QUEST'ULTIMA È RIUSCITA AD INCREMENTARE MOSTRUOSAMENTE IL SUO POTERE MAGICO CON IL RITROVAMENTO DEL POTENTISSIMO ANELLO CHIAMATO NETHER MASK, CAPACE, FRA LE ALTRE COSE, DI TRASFORMARE IL SUO POSSESSORE IN UNA MOLTITUDINE DI FORME, CHE VANNO DALLE FATTEZZE DI UNA SPLENDIDA RAGAZZA, A QUELLE PIÙ CUPE DI UN MINACCIOSO CORVO.



TUTTO HA DUNQUE INIZIO IL NEFASTO GIORNO IN CUI LA MISTERIOSA FIGURA AL COMANDO DELL'ARMATA DECIDE DI ASSESTARE UN DURO COLPO ALLE FORZE DEL BENE, INCARICANDO LA VECCHIARDA SCOTIA DI TOGLIERE DI MEZZO IL POVERO RE RICHARD. NIENTE DI PIÙ FACILE, VISTO CHE IL POTERE DELLA NETHER MASK E LA SCALTREZZA DELL'ANZIANA STREGA SONO UN TUTT'UNO MOLTO DIFFICILE DA FERMARE PER DELLE PERSONE COMUNI. IL PRIMO PASSO DEL CRIMINOSO PIANO È STATO QUELLO D'INFILTRARSI NEL

THE GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

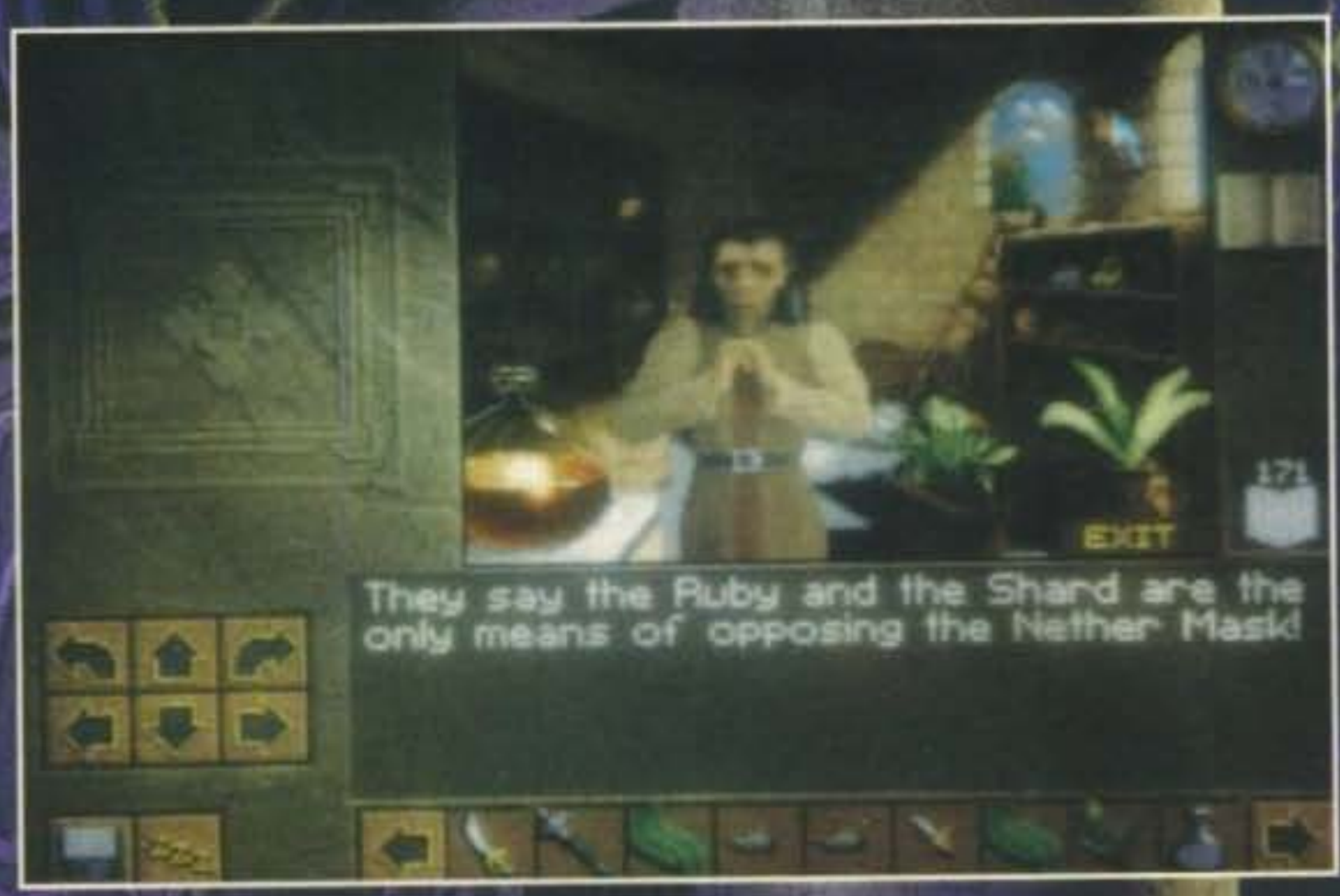
ECC... INUTILE DIRE CHE LO SCOPO DEL GIOCATORE È QUELLO DI IMMEDESIMARSI NELLA PERSONA DI CUI SOPRA, CERCANDO DI PORTARE A TERMINE CON SUCCESSO LA PERICOLOSISSIMA MISSIONE. FORTUNATAMENTE, DURANTE IL PERIGLIOSO CAMMINO CHE DOVRETE AFFRONTARE, VERRETE AIUTATI DA DIVERSI PERSONAGGI, INTENZIONATI COME VOI A RISTABILIRE LE SORTI IN UNA BATTAGLIA ALTRIMENTI IMPARI, RESTITUENDO LA VITA AL CONDOTTIERO DELLE FORZE DEL BENE E CERCANDO ALLO STESSO TEMPO DI ELIMINARE LA MALEFICA SCOTIA DALLA FACCIA DELLA TERRA. QUESTA È IN SINTESI LA DESCRIZIONE DELLA STORIA, SICURAMENTE NON DELLE PIÙ ORIGINALI, MA DI GRANDE EFFETTO (AVETE VISTO LA COPERTINA DEL NUMERO CHE RAFFIGURA UN'INQUIETANTE VOLTO DELLA MULTIFORME SCOTIA?)(QUELLA RACCHIONA? NDMA). VEDIAMO ORA COME È STRUTTURATO IL GIOCO E COME SI SVILUPPA.

LANDS OF LORE CONTINUA, COME GIÀ DETTO, LA TRADIZIONE DEGLI RPG IN SOGGETTIVA, RIUSCENDO A SEMPLIFICARE AL MASSIMO L'INTERFACCIA COMBATTIMENTO/MAGIA/MOVIMENTO CHE GIÀ AVEVA DECRETATO

CASTELLO DI GLADSTONE, RIUSCENDO AD AVVELENARE SENZA TROPPI PROBLEMI LO SFORTUNATO SIR RICHARD (SE LA PRENDONO SEMPRE CON I BUONI... E' CAPITATO ANCHE A ME, MA QUESTA È UN'ALTRA STORIA), SE SI ECCETTUA UN PICCOLO SCREZIO CON LA PROSPEROSA FIGLIA DEL RE, RISOLTOSI A SUON DI TUONI E FULMINI IN FAVORE DI QUEST'ULTIMA, PURTROPPO QUANDO LA FRITTATA ERA STATA GIÀ FATTA.

MA NON TUTTO È PERDUTO, E QUINDI VIENE INDETTO UN SUMMIT DEI PIÙ POTENTI MAGHI PRESENTI NEL REAME DI GLADSTONE, CHE CONVOGLIANDO TUTTA LA LORO MAGIA IN UN UNICO SCUDO PROTETTIVO, LASCIANO IN UNA SORTA DI ANIMAZIONE SOSPESA IL BUON SIR RICHARD. E CHE C'ENTRATE VOI CON TUTTA QUESTA GENTE? UN ATTIMO E VE LO SPIEGO. ESISTE SOLO UN ANTIDOTO IN GRADO DI FARE TORNARE IL RE DI GLADSTONE TRA I VIVI E QUESTO ELISIR È NASCOSTO CHISSÀ DOVE NEL REAME, SICURAMENTE LONTANO DALLE FORZE DEL BENE E PIÙ CHE SICURAMENTE SALVAGUARDATO DA UNA MOLTITUDINE DI CREATURE MOLTO POCO BEN INTENZIONATE NEI VOSTRI CONFRONTI, PERCHÉ AL SERVIZIO DEL CAOS.

ED ECCO QUINDI ENTRARE IN SCENA LA FIGURA DEL VALOROSO EROE, CORAGGIOSO, SPREZZANTE DEL PERICOLO, NONCHÉ NERBORUTO, FORZUTO, IPER VITAMINIZZATO,



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LANDS OF LORE

IL SUCCESSO DEI DUE BEHOLDER. LO SCHERMO È DIVISO, COME AL SOLITO, IN UN SISTEMA A FINESTRE MOLTO USER-FRIENDLY. LA FINESTRA CENTRALE, CHE È LA PIÙ GROSSA, MOSTRA LA VISIONE DELL'AREA DI GIOCO DOVE CI SI TROVA, RAFFIGURANDO MINUZIOSAMENTE L'AMBIENTE CIRCOSTANTE E I COMBATTIMENTI. A LATO SONO VISUALIZZATE LE MAGIE DISPONIBILI CHE ALMENO UN PERSONAGGIO DEL PARTY PUÒ UTILIZZARE, E CHE SPAZIANO DALLE PIÙ CLASSICHE FIREBALL E HEAL AD ALTRE PIÙ ALTISONANTI COME MIST OF DOOM E HAND OF FATE (PIÙ O MENO IL CORRISPETTIVO DELLA STINKING CLOUD E DELLA BURNING HANDS DALLO SPELLBOOK DELL'AD&D, CHE PER MOTIVI DI DIRITTI NON POSSONO ESSERE CHIAMATI COME TALI). IN BASSO A SINISTRA SONO VISUALIZZATE LE ICONE DI MOVIMENTO, DELL'ACCAMPAMENTO (UTILIZZABILE OGNI QUALVOLTA DESIDERIATE FAR RECUPERARE GLI ATTRIBUTI FISICI E MENTALI DEI VOSTRI PERSONAGGI), E DI CARICAMENTO/SALVATAGGIO. INFINE CI SONO LE ICONE DEI PERSONAGGI, DOVE SONO RAFFIGURATI I VOLTI DEGLI STESSI, OLTRE CHE LE LORO CARATTERISTICHE FISICHE E MENTALI; CLICCANDO SUL VISO DEL PERSONAGGIO DESIDERATO È POI POSSIBILE ACCEDERE AD UN'ENNESIMA SCHERMATA, DOVE È STILIZZATA UNA SAGOMA UMANA (O NON, A SECONDA DEL PERSONAGGIO CHE USATE) CON UNA SERIE DI MINI PANNELLI CHE INDICANO GLI INGOMBRI DISPONIBILI PER POSIZIONARE UN DETERMINATO OGGETTO ADDOSSO AL VOSTRO "CHARACTER", IL TUTTO CORREDATO DALLE CARATTERISTICHE DI ATTACCO DIFESA E DAI LIVELLI DI OGNI CLASSE DISPONIBILE (GUERRIERO, LADRO, MAGO). INDISPENSABILI SONO IL LIBRO DELLE MAPPE, CHE TROVATE ALL'INIZIO DELL'AVVENTURA E CHE PROVVEDERÀ A FARVI UN AUTOMAPPAGGIO DI TUTTE LE LOCAZIONI VISITATE, RICHIAMABILE IN QUALSIASI MOMENTO, E LA BUSSOLA, CHE VI VERRÀ GENTILMENTE DONATA DA UNO STRACCIONE IN QUALCHE POSTO DELLA FORESTA ANTISTANTE IL CASTELLO DI GLADSTONE.

BDM

Un prodotto del genere mi ha lasciato un po' perplesso; non che sia realizzato male, per carità! Il fatto è che dopo l'uscita di Underworld si finisce col ritenere obsoleto un gioco con visuale alla Eye of The Beholder, anche se con ogni probabilità ingiustamente.
Questo è l'unico appunto che posso fare a Lands of Lore che per il resto si presenta ottimo sia per quanto riguarda la giocabilità sia per la cura tecnica evidente nella realizzazione; grafica e sonoro sono realizzati molto bene (anche se qualche animazione in più non avrebbe guastato). Dopo la parziale delusione di Eye of the Beholder 3 questo Lands of Lore non mi dispiace proprio...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

CHE ALTRO DIRE... AH GIÀ, IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO! BEH, NON C'È MOLTO DI NUOVO AL RIGUARDO, IN QUANTO SE AVETE GIOCATO I PRECEDENTI BEHOLDER NON AVRETE PROBLEMI AD UTILIZZARE QUEST'INTERFACCIA ORMAI "BREVETTATA" DALLA WESTWOOD, OVVERO LA FAMIGERATA "CLICCA E COLPISCI". PER QUEI DUE O TRE CHE NON LA CONOSCESSERO MI LIMITO A DIRE CHE NELLE SEQUENZE DI COMBATTIMENTO NON È NECESSARIA NESSUNA ABILITÀ PARTICOLARE, TRANNE CHE UN FRENETICO PUNTA E CLICCA SULL'AVVERSARIO CHE SI HA DI FRONTE. PER ULTERIORI INFORMAZIONI VI RIMANDO AL COMMENTO.
STOP.

ANDREA "MAO" DELLA CALCE

WESTWOOD E BEHOLDER.....

Inizialmente anche Eye of The Beholder 3 doveva essere sviluppato dai Westwood Studios, ma una serie di incomprensioni con la SSI, unitamente ad un trattamento d'immagine e finanziario migliore, hanno fatto sì che i geniali programmatori emigrassero verso i più prosperosi lidi di casa Virgin. Eye of The Beholder 3 è stato così interamente sviluppato da un diverso team di sviluppo e i risultati non sono stati dei più confortanti: un codice scopiazzato malamente dalle precedenti routine Westwood e uno schema di gioco stantio e monotono hanno reso EOB 3 un progetto per niente innovativo e solo a tratti veramente appassionante.
Date un'occhiata a Lands of Lore e ci troverete tutto quello che avreste dovuto vedere in EOB 3.

MW

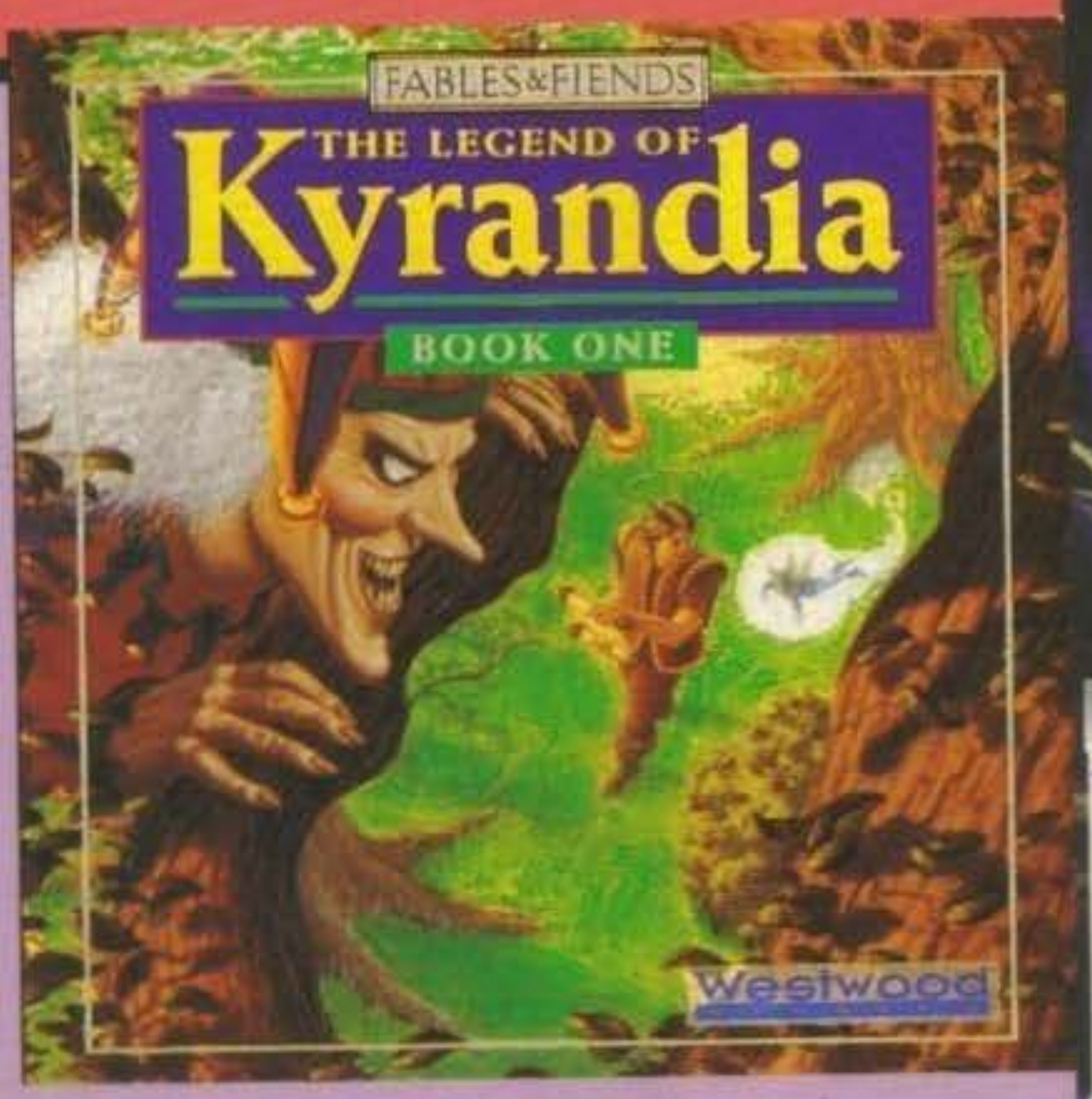
Che emozione, un altro gioco tipo Eye of the Beholder (yawn). E tra le incredibili innovazioni c'è anche il nuovissimo sistema di avanzamento, se combatti sali come guerriero e se tiri incantesimi sali come mago. Mai sentito parlare di Dungeon Master? Insomma, se devo essere sincero questo tipo di gioco mi ha stufato. Sarà fatto bene, avrà una grafica incredibile, sonoro stupendo, lo scritto Westwood sulla scatola, ma quanti cunicoli a sezione quadrata e foreste magicamente rassomiglianti a labirinti di Pac-Man dovrò ancora attraversare prima di arrivare a un gioco originale? Lo so che Ultima Underworld non può uscire tutti i giorni, però...

PC

Sarà che sono un nostalgico, sarà che sono poco duttile, sarà che sono le due di notte, ma a me questo Lands of Lore è piaciuto veramente un sacco. Ma se è uguale ai Beholder, vi chiederete voi. E io vi rispondo: solo in parte. Per la prima volta, e dopo due tentativi, quelli della Westwood riescono finalmente a confezionarci un prodotto che riesce a miscelare con sapienza le cupe e claustrofobiche atmosfere dei dungeon (tra l'altro veramente pochi, per quello che ho potuto vedere), con la solare minuziosità degli interni, siano essi barocche o castelli. La storia è divisa idealmente in otto capitoli, suddivisi in trentacinque livelli: che dire poi del bestiario che racchiude ben cinquantuno mostri tutti estremamente curati e dettagliati?. E' sicuramente migliorata la gestione degli oggetti quando si ha più di un personaggio sotto il proprio controllo, grazie ad un nuovo sistema di "pool" che permette di visualizzare costantemente la lista delle armi e di altre amenità varie, consentendo, durante i combattimenti, il lancio scellerato di una cifra di cose.
E' poi da segnalare la maggiore interattività che si ha con i personaggi durante il corso dell'avventura e una maggiore giocabilità dovute soprattutto al completo controllo di tutti gli NPC (che poi sono i Non Player Character, per chi se ne intendesse meno). A rendere pienamente l'atmosfera durante lo svolgersi dell'avventura ci sono un'infinità di sequenze animate di intermezzo realizzate in maniera ineccepibile (guardatevi un po' le foto sparse qua e là in queste pagine e ditemi se non ho ragione). In definitiva Lands of Lore è un ottimo prodotto che sarebbe stato ancora migliore, se alle spalle avesse avuto un background storico come quello delle sterminate saghe di Advanced Dungeons & Dragons, ma che alla resa dei conti si dimostra di gran lunga superiore all'ultimo capitolo di Beholder. Altamente accattivante.

MAX

A Marco e Stefano non va mai bene nulla, è incredibile! Underworld sarà sicuramente un passo avanti da un punto di vista tecnologico, questo non lo si può certo negare, ma Lands of Lore rimane ugualmente il più curato e affascinante RPG d'esplorazione in soggettiva mai realizzato. La profondità di gioco è assoluta, di gran lunga più vasto di tutti i suoi predecessori, l'interfaccia ancora più funzionale, il sonoro eccellente e una straordinaria cura grafica, sempre d'incredibile impatto, rendono anche quest'ultimo progetto Westwood un vero capolavoro, imperdibile.



KYRANDIA SU CD!

Finalmente disponibile la versione CD-ROM dell'indimenticabile Legend of Kyrandia.
Come era facile prevedersi tutta l'avventura è stata interamente rivisitata per quanto concerne dialoghi e colonna sonora, i primi sono adesso interamente a "vivo voce", peraltro ottimamente riprodotti da una serie di doppiatori professionisti, la seconda stereofonicamente maestosa e trascinante. Implementate inoltre alcune sensibili migliorie anche in alcune animazioni.
Il gioco, come prevedibile, è rimasto strutturalmente invariato: eccellente trama, eccellente grafica, eccellente interattività, eccellente.... Non mi sembra il caso di proseguire: un prodotto che merita.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE

93

GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA NUOVA PROMOZIONE PER I 10 ANNI C.T.O.

Dai nostri rivenditori la festa continua...

PIEMONTE **SOFTEL** - VIA NIZZA, 45/F TORINO - **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA, 333/4 TORINO - **ALEX 2** - VIA TRIPOLI, 179/B TORINO - **AMERICAN'S GAMES AND SYSTEM** VIA SACCHI, 26/B TORINO - **STEREO MARKET** - CORSO PESCHIERA, 255/M TORINO - **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA, 381 TORINO - **ELLIOTT COMPUTER SHOP** P.ZZA DON MINZONI, 32 VERBANIA INTRA (NO) - **PENATI** - VIA MATTEI, 49 (S.S. PER VERCELLI) NOVARA - **COMPUTERLAND** - VIA MAZZINI, 30/32 SALUZZO (CN) - **C.P.** - VIA PINEROLO, 88 PIOSSASCO (TO) - **HOBBYLAND SNC** - VIA BERTODANO, 1 BIELLA (VC) - **MEGA. LO. MANIA** VIA GALILEO FERRARIS, 90 VERCELLI - **P.C.** - VIA GUASCO, 54 ALESSANDRIA - **TEOREMA** - VIA LOSANA, 9 BIELLA (VC) **LOMBARDIA** **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO, 14 MILANO **JOISTICK FUN** - VIA LORENTEGGIO, 38 MILANO - **BCS** - VIA MONTEGANI, 11 MILANO - **E.D.S.** CORSO PORTA TICINESE, 4 MILANO - **GALIMBERTI** - VIA CANONICA (ANG. VIA GIUSTI) MILANO - **NEWEL** - VIA MAC MAHON, 75 MILANO - **RIVOLA** - VIA MAURO MACCHI, 26 MILANO - **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO, 37 MILANO **MAGIC SCREEN** - VIA MAZZINI, 44/A SONDRIO - **VIDEO SERVICE** - VIA GALLERIA MANZONI, 15 PAVIA - **BUSTO BIT** VIA GAVINANA, 17 BUSTO ARSIZIO (VA) - **MEGASTORE** - C.SO GARIBALDI, 86 LEGNANO (MI) - **ARKE'** - VIA MARSALA, 91 BRUGHERIO (MI) - **B & B** - VIA CADOLINI, 6 GALLARATE (VA) **PC MAINT** - VIA ABBA, 10 MUGGIO (MI) - **MEDIA MARKET SPA** - VIA MAZZA, 50 - C/O CENTRO COMMERCIALE IPER MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **MEDIA MARKET SPA** VIA E.FERMI, 1 - C/O CENTRO COMMERCIALE CURNO (BG) **MASTER INFORMATICA** - VIA F.LLI UGONI, 10/F BRESCIA **ACTE SNC** - VIA UGO FOSCOLO, 48 MONZA (MI) - **ACTE SNC** VIA B. CREMAGNANI, 13 VIMERCATE (MI) - **A.S.I. SAS** - VIALE ITALIA, 1 C/O CENTRO COMMERCIALE ROSSI CORSICO (MI) **ARIVIVIS** - P.ZZA 1 MAGGIO, 13 CORSICO (MI) - **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA, 15/G PIACENZA **GALIMBERTI** - VIA NAZ. DEI GIOVI, 28/36 BARLASSINA (MI) **GALIMBERTI** - VIA PASQUALE PAOLI, 47/A COMO **GALIMBERTI** - VIA RISORGIMENTO, 48 CASSINA RIZZARDI (CO) - **GALIMBERTI** - VIA GRANDI (ANG. VIA LAZZARONI) SARONNO (VA) - **HIGH PRESTIGE SNC** - VIA CARDUCCI, 4 PIACENZA - **MULTIMEDIA & SOUND** - VIA CAMPERIO, 3 MONZA (MI) - **MEGABYTE** - VIA ROMA, 61 GRUMELLO (BG) - **PENATI** - VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 CORBETTA (MI) - **SENNA** - VIA CALCHI, 5 PAVIA - **S.W. COMPUTER SHOP** VIA C. BATTISTI, 42 C/O CENTRO COMMERCIALE MINERVA PAVIA - **MGABYTE** - VIA CASTELLO, 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) - **MEGABYTE** - CORSO MAGENTA, 32/B BRESCIA - **ERRE INFORMATICA** - VIA MILANO, 2/G CREMONA **TRIVENETO** **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** - VIA PASCOLI, 4 TRIESTE - **COMPUTER SHOP** - VIA PAOLO RETI, 6 TRIESTE **D.I. COMPUTER WORLD SNC** - VIALE XX SETTEMBRE, 25 TRIESTE - **VIDEOLANDGAMES** VIA RISMONDO, 4 TRIESTE - **AL RISPARMIO SRL** - V.LE DEL LAVORO, 18 INT. 8/9 ROVERE. ROVERETO (TN) - **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR, 5/A VERONA - **COMPUTER POINT SNC** - VIA DE GASPERI BUSSOLENGO (VR) - **COMPUTER SACE** - VIA VENEZIA, 61 CENTRO GIOTTO PADOVA - **COMPUTER SACE** - VIA CARDUCCI, 26 PADOVA - **MUSIC CENTER SNC** VIA BOLZANO, 39 TRENTO - **SARTORELLO** - VIA DUCA D'AOSTA, 4 CEGGIA (VE) - **SARTORELLO** VIA VENEZIA, 8 PORTOGRUARO (VE) - **SME** - VIA CONEGLIANO, 59 SUSEGANA (TV) - **SME** - VIA UDINE, 28 ZOPPOLA (PN) - **SME** - VIA TORINO, 101 MESTRE (VE) - **SME** - VIA ORSATO, 5 MARGHERA (VE) - **TECNOCITY** - VIA VALPOSINA, 55 THIENE (VI) - **UP TO DATE** - VIA VITTORIO VENETO, 43 BELLUNO.

EMILIA-ROMAGNA **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA G. ERCOLANI, 3 BOLOGNA - **ECS COMPUTER** - VIA CASARINI, 3/C BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** VIA MURRI, 73/75 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO, 30/2 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA LOMBARDI, 43 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA INDIPENDENZA, 66 BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI, 28/C BOLOGNA - **R.C. TELECOMUNICAZIONI SAS** - VIA CARDINAL G. DE ALBORNOZ, 10/B BOLOGNA - **BIANCHINI STEFANO - COMPUTER HOUSE** - V.LE STORCHI, 34 MODENA - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - STRADA MORANE, 500/16 MODENA **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE EUROPA, 19 CESENA - **COMPUTERLINE SRL** VIA S.ROCCO, 10/C REGGIO EMILIA - **INFOMASTER** - VIA EMILIA, 124 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) - **L'ALTRO MONDO** - VIA G. DAVOLI, 5/B REGGIO EMILIA - **MEDIA MARKET SPA** - P.ZZA C.COLOMBO, 3 C/O CENTRO COMMERCIALE ROMAGNA CENTER SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) - **VIDEO HOUSE** - V.LE OLIMPIA, 14/A REGGIO EMILIA **LIGURIA** **TEKNOS** - P.ZZA BIANCHI, 9 IMPERIA **TOSCANA** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE DON MINZONI, 31/A FIRENZE - **NEW COMPUTER SERVICE SAS** - VIA DEGLI ALFANI, 2/R FIRENZE - **PUNTO SOFT DI SPATARO** - VIA TORCICODA, 1/R FIRENZE - **COMPUTER SERVICE DI BAIOCCHI** - VIA DELL' UNIONE, 7 GROSSETO **COMPUTERMANIA** - VIA DELLA REPUBBLICA, 123 POGGIBONSI (SI) - **PUNTO ROSSO DI PINSAFERRI** VIA BARONTINI, 28 PIOMBINO - **VIDEOMOVIE** - VIA GARIBALDI, 17 SIENA **UMBRIA** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** VIA MARIO ANGELONI, 68 PERUGIA **LAZIO** **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA, 71 ROMA - **CD ROMA** - VIA ANASTASIO II, 328 ROMA - **COMPUTER SHOP DI SAVARESE** VIA DELLA MELORIA, 19 ROMA - **M. ELECTRONIC SRL** C/O CENTRO COMMERCIALE I GRANAI - VIA NUVOLARI 2° PIANO BOX C-206 ROMA - **TAKE AWAY DI MAGGIONE** - VIA TRIPOLITANIA, 164 ROMA - **AUDIO CAR SRL** - VIA LIVORNO, 68 LADISPOLI (ROMA) - **COMPUTER LAND BY AGE** - VIA DI TORRE MORENA, 48/B/C MORENA (ROMA) - **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI, 99 CIAMPINO (ROMA) - **KEY BIT ELETTRONICA DI MINETTI** - VIA CIALDINI, 8/10 LATINA - **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE, 3 CIVITAVECCHIA (ROMA) **S.A.M.** - VIA S. PIETRO, 43 VELLETRI **MARCHE** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** VIA DE GASPERI, 78 ANCONA - **HALLEY INFORMATICA SNC** - VIA CIRCONVALLAZIONE, 131 MATELICA (MC) **ABRUZZO/MOLISE** **MARCHESANI NICOLA** - C.SO MAZZINI, 91 VASTO (CH) **PUGLIA** **INFOPROGRAM** - VIA ISONZO, 4/A BRINDISI **SICILIA** **BASIC SAS** - VIA SAN MARTINO, 32 PALERMO - **HOME COMPUTER DI FORCELLA** - VIALE DELLE ALPI, 50 C/D/E PALERMO - **IL NANO VERDE DI VALENTI** - VIA BENTI VEGNA, 65 PALERMO - **AZETA** - VIA CANFORA, 140 CATANIA - **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI, 40 RAGUSA - **COMPUTER TIME** - VIA FILISTO, 39 SIRACUSA - **COMPUTER TIME DI S. FILIPPO** - VIA GARIBALDI, 116 FLORIDIA (SR) - **IBH SRL INFORMATION SYSTEM** - VIA XXIV MAGGIO, 41/43 MESSINA - **INFORMATICA ETNEA DI TORRISI** - VIA SCAFITTA, 2 MASCALUCIA CATANIA - **MELCHI SRL** - VIA BONANNO, 19/A SIRACUSA - **PAM UFFICIO SRL** - VIA S. MARTA, 272 MESSINA - **ROBOTICA DI SANTI** - P.ZZA S. CUORE, 16 MILAZZO **SARDEGNA** **ATHENA SRL** - VIA CARLO FELICE, 12 SASSARI - **FOLLIE SDF** VIA FAUSANIA, 6 OLBIA.

Alcuni titoli in offerta

MARIO ANDRETTI
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
BATTLECHESS 4000
CAR & DRIVER
CASTLES
CREEPERS
DAUGHTER OF SERPENTS
GLOBAL EFFECT
HARPOON
HEROES OF THE 357th
INDIANA JONES ACTION
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
LOOM
LORDS OF THE RINGS II
MARIO ON TYPING
PANZER BATTLES
POPULOUS II
POWERMONGER
ROME
XENOBOOTS
YEAGER AIR COMBAT

(Fino ad esaurimento scorte)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C.T.O. 1983-1993

C.T.O. COMPIE 10 ANNI

e ti offre la
Strabiliante
promozione dell'Estate

TUTTO
29.900
39.900

QUESTI SONO I PREZZI CHE TROVERETE NELL'ESPOSITORE C.T.O.

DAL 1 LUGLIO
AL 30 SETTEMBRE '93

CTO S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel. 051/753133
Fax 051/753418

CTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN per AMIGA

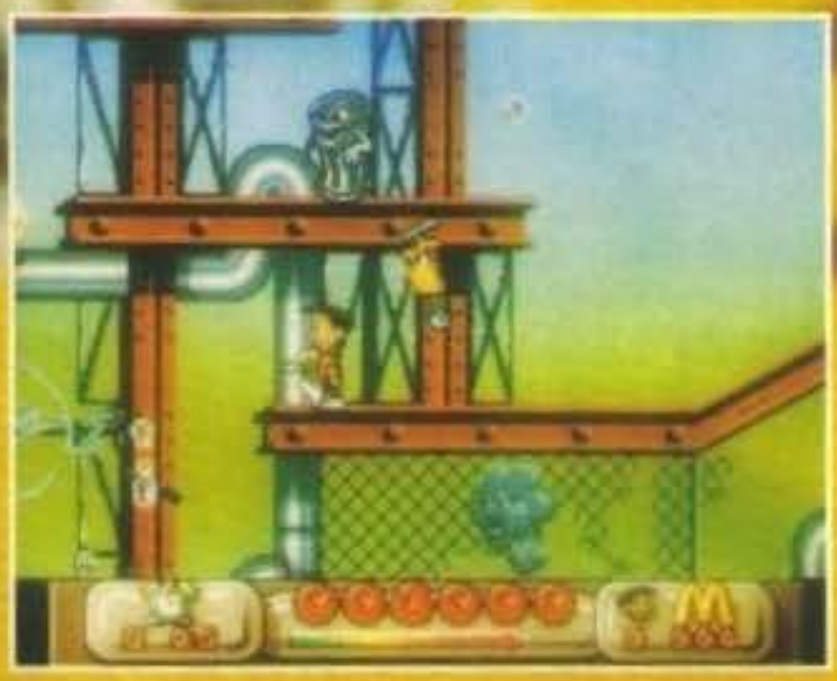
MICK AND MACK: AS THE GLOBAL GLADIATORS

THE GAMES machine
STAR PLAYER

Vi ricordate i due protagonisti di Mc Donald's Land? Ebbene, sono ritornati! E anche questa volta sponsorizzati dalla famosa catena di fast food [quella con i due archi d'oro, e non con le due collinette... Vedi il film "Il principe cerca moglie"]. E diciamo subito una cosa: questa volta, fortunatamente, sono capitati in un gioco nettamente più bello.

AVETE MAI PROVATO AD ANDARE IN UNO DI QUEI LUOGHI IN CUI, ANCHE SE SEI LA PERSONA PIÙ LENTA DEL MONDO, IMPIEGHI PER MANGIARE MASSIMO UN QUARTO D'ORA?
SÌ? BHE, QUESTO È PIÙ CHE NATURALE, VISTO CHE ORMAI IL MONDO INTERO È STRAPOPOLATO DI QUESTI "RISTORANTI" (INTESI COME LUOGHI DI RISTORO).
MA FORSE NON TUTTI SANNO CHE I SOPRACITATI FAST FOOD SONO AFFOLLATI DA GENTE DI OGNI RISMA E COSTUME; QUI, INFATTI, SI POSSONO INCONTRARE ESSERI COMPLETAMENTE FUORI DI COTENNA (E CHI HA VISTO "UN GIORNO DI ORDINARIA FOLLIA" SA DI COSA PARLO), DOCILI VECCHIETTE CHE TI ACCOLTELLANO PER ARRIVARE PER PRIME DAVANTI ALLA CASSA, SIMPATICI FRUGOLETTI CHE SBRODOLANO, PRIMA ALL'IDEA DI MANGIARSI I PANINI CHE GLI PIACCIONO TANTO, E POI PERCHÉ IL PANINO È TROPPO GRANDE PER LE LORO FAUCI, DISPERDENDONE QUINDI IL CONTENUTO PER TUTTO IL TAVOLO SUL QUALE SI SONO LEGGIADRAMENTE APPOGGIATI... OPPURE MISTERIOSI CLOWN CHE COMPAIONO ALL'IMPROVVISO DAVANTI A DUE AMICI INTENTI A GUSTARSI L'INVESTIMENTO APPENA FATTO.
ED È PROPRIO A CAUSA DI QUEST'ULTIMA CATEGORIA CHE È INIZIATA TUTTA LA STORIA; UNA STRANA STORIA CHE VEDE PER PROTAGONISTI DUE RAGAZZINI, MICK E MACK, CHE VENGONO RISUCCHIATI IN UNA DIMENSIONE PER OPERA DEL SOPRACITATO CLOWN MENTRE STAVANO TRANQUILLAMENTE SBOFONCHIANDOSI I LORO PANINI. TUTTO QUESTO PER IL BANALISSIMO MOTIVO CHE DEVONO SALVARE IL MONDO DALL'INVASIONE DEL PATTUME!
LASCIANDO PER UN ATTIMO PERDERE LA VICENDA COSÌ COME VIENE NARRATA DALL'INTRODUZIONE DEL GIOCO, PARE CHE LA MC DONALD STIA PROMUOVENDO UNA CAMPAGNA CONTRO LA "SPORCIZIA" CHE AFFLIGGE IL MONDO INTERO (INTESA NON SOLO COME PATTUME, MA ANCHE COME RAZZISMO, VIOLENZA, ECC.); NON SONO IN GRADO DI DIRVI SE SI STIANO EFFETTIVAMENTE STANZIANDO FONDI PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE, OPPURE ORGANIZZANDO MANIFESTAZIONI PER SALVARE I CRICETI BIANCHI DALL'INTOSSICAMENTO DA SMOG; MA È CERTO CHE LA PROPAGANDA DI UNA SIMILE LODEVOLE INTENZIONE CIVILISTICA MEDIANTE I VIDEOGIOCHI SIA SENZ'ALTRO UNA BUONA COSA.
MA TORNIAMO ALLA DESCRIZIONE DEL GIOCO CHE ANDRETE (MI AUGURO) A COMPRARE AL PIÙ PRESTO NEL VOSTRO NEGOZIO DI FIDUCIA; LA VOSTRA PARTITA AVRÀ INIZIO NEL PRIMO LIVELLO (PAREVA STRANO EH?), E CIOÈ QUELLO DELLE BLATTE. CHE COSA SONO LE BLATTE?

MI CHIEDERETE VOI. UN PO' DI PAZIENZA ED È SUBITO DETTO; LA SPIEGAZIONE SCIENTIFICA DI BLATTA È: "ESSERE UNICELLULARE DALL'APPARENZA REPELLENTE CHE PER FARE ANCOR PIÙ RIBREZZO ASSUME UNA COLORAZIONE VERDE-PUTRESCENZA", ORA, DELUCIDATAVI QUEST'AVVERSA CONDIZIONE AMBIENTALE IN CUI VI TROVATE IN QUESTO LIVELLO, SONO AHIMÈ COSTRETTO A DIRVI CHE 'STE SCHIFOSISSIME BLATTE SPUTANO ANCHE, E ROBA VERDE PER GIUNTA (CHE TRA L'ALTRO SI MUOVE); SUPERFLUO AGGIUNGERLO, MA EVITATE DI VENIRNE A CONTATTO, NON È COSA BUONA.
QUESTO PRIMO LIVELLO È PRINCIPALMENTE CARATTERIZZATO DA QUESTI ESSERI, ANCHE SE POTRÀ SALTUARIAMENTE CAPITARVI DI INCONTRARE DEGLI UCCELLI, SEMPRE VERDI, MA DOTATI DI UN MIGLIORE ASPETTO. IL



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

VOSTRO SCOPO IN QUESTO MONDO SARÀ DI GIROVAGARE IN OTTO DIREZIONI PER TUTTA LA SUA SUPERFICIE (VI ASSICURO, VERAMENTE GRANDE), CERCANDO E DISTRUGGENDO "I FABBRICABLATTE"; FATTO QUESTO, SARÀ SUFFICIENTE TROVARE L'USCITA CHE VI PORTERÀ AL LIVELLO SUCCESSIVO.

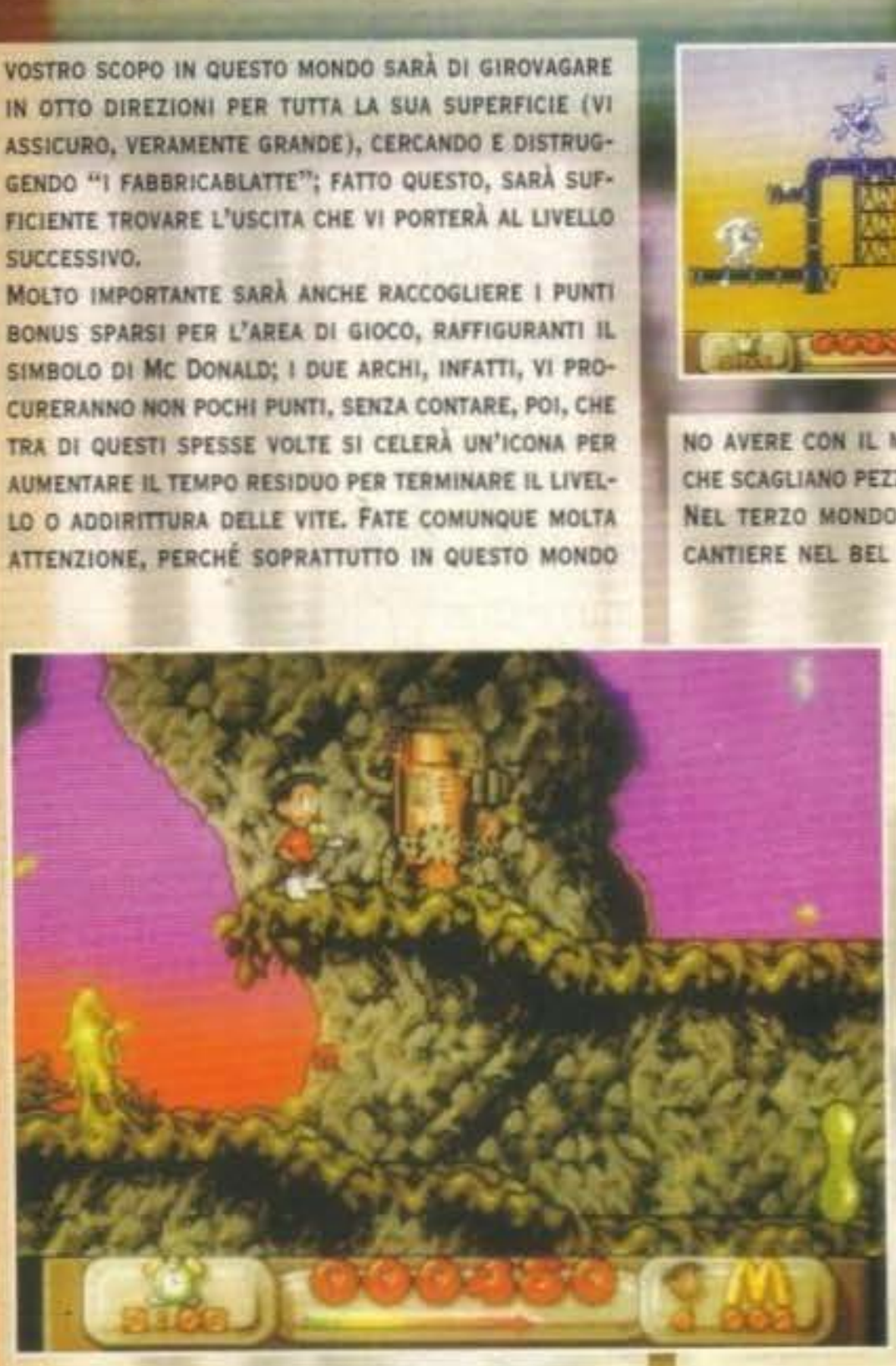
MOLTO IMPORTANTE SARÀ ANCHE RACCOGLIERE I PUNTI BONUS SPARSI PER L'AREA DI GIOCO, RAFFIGURANTI IL SIMBOLO DI MC DONALD; I DUE ARCHI, INFATTI, VI PROCURERANNO NON POCHI PUNTI, SENZA CONTARE, POI, CHE TRA DI QUESTI SPESSE VOLTE SI CELERÀ UN'ICONA PER AUMENTARE IL TEMPO RESIDUO PER TERMINARE IL LIVELLO O ADDIRITTURA DELLE VITE. FATE COMUNQUE MOLTA ATTENZIONE, PERCHÉ SOPRATTUTTO IN QUESTO MONDO

NO AVERE CON IL MONDO DELLA FORESTA...), CASTORI CHE SCAGLIANO PEZZI DI LEGNO, E COSÌ VIA.

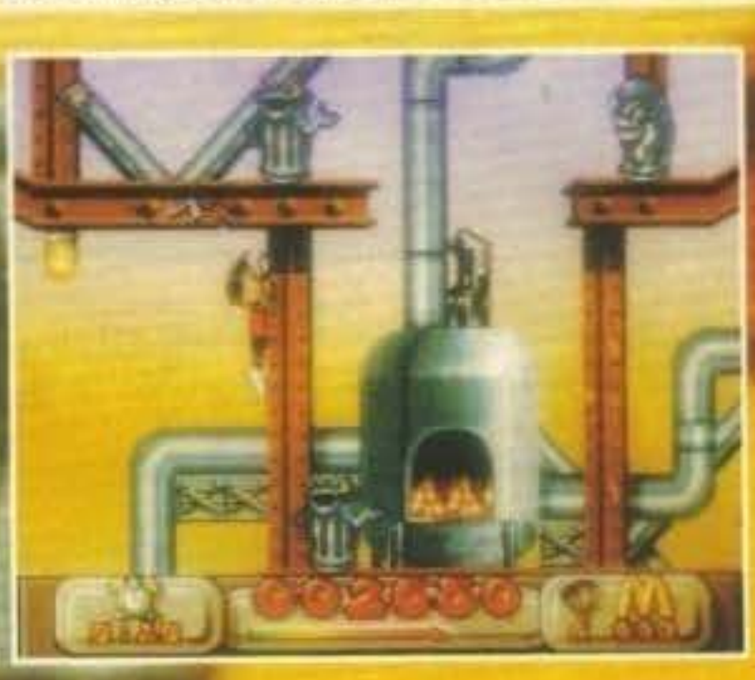
NEL TERZO MONDO SIETE INVECE ALL'INTERNO DI UN CANTIERE NEL BEL MEZZO DI UNA CITTÀ, POPOLATO IN MAGGIORE QUANTITÀ DA BIDONI DELLA SPAZZATURA SPARA LATTINE (ANCHE SE A ME SEMBRA CHE LE SPUTINO, ANCHE QUESTA VOLTA!), SI SEGNALANO POI ROBE STRANE DI COLORE GRIGIO CHE GIRONZOLANO PER LO SCHERMO IN CERCA DI NON SI SA BENE COSA (MI PARE SCONTATO DIRE CHE SE LE TOCCATE VI FATE MALE), E VIA VIA TUTTI GLI ALTRI AGGEGGI COME MARTELLI PNEUMATICI, NUVOLE TOSSICHE, FIAMME IN CERCA DI UN PO' DI REFRIGERIO (BELLA BATTUTA EH?), ECC. ECC.

E PER FINIRE ECCOCI AL QUARTO LIVELLO, NEL QUALE VI TROVATE IN MEZZO AL GHIACCIO, MA NON VI DICO ALTRO; SOPRATTUTTO PERCHÉ PER PRINCIPIO NON DICO MAI IN COSA CONSISTE L'ULTIMO MONDO DI UN GIOCO. MA SARÀ VERAMENTE L'ULTIMO?

PRIMA DI SPEDIRVI AL GLOBALE VOGLIO PERÒ METTERVI IN GUARDIA; QUELLO CHE STATE PER LEGGERE SARÀ IL



PER ARRIVARE A PRENDERE DETERMINATI GRUPPI DI BONUS, APPARENTEMENTE IRRAGGIUNGIBILI, DOVRETE IMPARARE A LANCIARVI NEL VUOTO CON UN PO' DI CORAGGIO, PER RITROVARVI COSÌ MIRACOLOSAMENTE SOSPESI A MEZZ'ARIA... ALTRE VOLTE, INVECE, GETTANDOVI NEL VUOTO CADRETE ROVINOSAMENTE NELLA LAVA O QUALCOSA DEL GENERE, MA COSA VOLETE, È LA VITA.



IL PRIMO LIVELLO (COME TUTTI DEL RESTO) È COMPOSTO DA TRE STAGE, TUTTI SIMILI PER QUANTO RIGUARDA LO STILE GRAFICO E LE COSE DA FARE.

PASSIAMO ORA AL SECONDO LIVELLO; QUI VI TROVATE IN UNA FORESTA; IN QUESTO MONDO LE COSE DA FARE RIMANGONO LE STESSE, ANCHE SE, NATURALMENTE, FARLE È UN PO' PIÙ DIFFICILE; I NEMICI, ALMENO, SONO NETTAMENTE PIÙ SIMPATICI RISPETTO AL LIVELLO PRECEDENTE, VI TROVERETE A CHE FARE CON ACCETTE AMBULANTI, PIANTE CARNIVORE CHE NATURALMENTE SPUTANO (E TE PAREVA), DENTIERE GIGANTI (CHISSÀ CHE ATTINENZA POSSO-

COMMENTO CON LA CONCLUSIONE PIÙ SCONVOLGENTE CHE ABBIATE MAI LETTO.

RAFFAELE SOGNI

AMIGA

Per chi non lo sapesse Global Gladiators è una conversione di un omonimo successone per Megadrive, e da questo punto di vista anche una di quelle conversioni decisamente riuscite... L'unica cosa che manca, e lo segnalo subito, così non ci penso più, è la mancanza dei bellissimi fondali di sfondo in parallasse che sono stati sostituiti da un effetto copper comunque apprezzabile. Per il resto è proprio tutto uguale, compresa la possibilità di testare all'inizio tutti gli ottimi effetti sonori contenuti nel gioco.

Un nota di merito deve essere sicuramente attribuita all'animazione dei personaggi principali: assolutamente fantastica, con un campionario di smorfie e movenze varie altamente umoristiche; provate ad esempio a lasciare uno dei due protagonisti immobile per qualche secondo, lo vedrete ben presto assumere tanti di quegli atteggiamenti di attesa o di stizza nei vostri confronti, che sembrerà quasi umano.

Molto utili anche le opzioni presenti, che vi permetteranno di scegliere tra i tre livelli di difficoltà presenti, se giocare con Mick o Mack (cosa che comunque non influisce sul gioco), se utilizzare la musica o gli effetti sonori o tutti e due assieme, e altro ancora...

La giocabilità è poi a livelli ottimali, lo sprite principale si controlla egregiamente, mentre la difficoltà è perfettamente calibrata; l'unico appunto che devo avanzare è che a volte lo scrolling, comunque veloce, manda in po' in palla gli occhi, ma giocando intensamente non ce ne si rende neanche conto.

Vivamente consigliato a tutti gli amanti del genere, ma tutto sommato anche a coloro che vogliano giocare a un titolo la cui unica pretesa è quella di divertire.

Conclusione: leggetevi il commento... ah, ah, ah.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Day of the Tentacle

Cinque anni dopo quella terribile notte, la tetramagione del misterioso dottor Fred Edison torna a rappresentare il punto di partenza di una possibile minaccia per l'intera umanità. Che cosa potrebbe mai essere? Una serie di cloni di Max intenzionati a dominare il mondo? No, molto peggio...

ERA UNA NOTTE DI LUNA PIENA, TUTTO ERA SILENZIOSO E QUELLA GRANDE CASA ABBARBICATA SULLA COLLINA PAREVA DOMINARE IL PAESAGGIO. A DISPETTO DI UN'APPARENTE QUIETE, ALL'INTERNO DI QUELLA COSTRUZIONE STAVA PER CONSUMARSI UN TERRIBILE DELITTO: IL PROFESSOR FRED EDISON, TRAVIATO DA UNA MISTERIOSA COMETA VIOLA PROVENIENTE DALLE PROFONDITÀ DELLO SPAZIO, ERA IN PROCINTO DI RISUCCHIARE IL CERVELLO A UNA POVERA RAGAZZA DI NOME SANDY PER COMPIERE ALCUNI ESPERIMENTI NON MOLTO RACCOMANDABILI. FORTUNATAMENTE, UN RAGAZZONE DI NOME DAVE (IL BOYFRIEND DELLA PULZELLA IN QUESTIONE) SI FECE AVANTI INSIEME A DUE SUOI AMICI - TRA I QUALI SI TROVAVA UN CERTO BERNARD - E RISOLSE UNA COMPLICATISSIMA SITUAZIONE FATTA DI INFERMIERE MANIACHE, TENTACOLI MUTANTI, CENTRALI ATOMICHE E PIANTE CARNIVORE.

E ORA? TUTTO DOVREBBE FUNZIONARE EGREGIAMENTE: GLI EDISON (CON IL PROFESSORE ORMAI RINSAVITO - O QUASI) HANNO TRASFORMATO LA CASA IN UN HOTEL PER FAR FRONTE AI DEBITI, DAVE E SANDY ORMAI SONO CHISSÀ DOVE MENTRE BERNARD E I SUOI AMICI CONTINUANO A FREQUENTARE L'UNIVERSITÀ. I DUE TENTACOLI (IL VIOLA E IL VERDE) CONTINUANO A BAZZICARE NEI DINTORNI DELLA CASA, QUANDO UN GIORNO INCAPPANO NEGLI SCARICHI DELLE FOGNATURE DI CASA EDISON, INQUINATI DA UNA PERICOLOSA SOSTANZA MUTAGENA PROVENIENTE DALL'ULTIMO ESPERIMENTO DEL FOLLE DOTTORE. IL TENTACOLO VIOLA, IL PIÙ MALVAGIO DEI DUE, NE BEVE UNA BELLA SORSATA, CON L'INCREDIBILE NONCHÉ DOPPIO EFFETTO DI RITROVARSI DUE BRACCIA NUOVE DI ZECCA E UN'INTELLIGENZA SOVRUMANA.

BERNARD E I SUOI AMICI, OVVERO LA COMPLESSATISSIMA STUDENTESSA DI MEDICINA DI NOME LAVERNE E IL TAMARRISSIMO NONCHÉ OBESO HOAGIE, VENGONO IMMEDIATAMENTE AVVISATI DEL FATTACCIO E SI RECANO ALLA MAGIONE-HOTEL, MA PER UNA SERIE DI EQUIVOCI LO SGORBIONE VIOLA IMPRIGIONATO DA FRED EDISON VIENE LIBERATO E PARTE PER LA CONQUISTA DEL MONDO (!) E NULLA LO POTRÀ PIÙ FERMARE. CHE FARE ALLORA?

SEMPLICISSIMO: RIMANDARE TRAMITE MACCHINA DEL TEMPO I TRE AMIGOS AL GIORNO PRECEDENTE L'ACCADUTO ("PERCHÉ TUTTI E TRE?". RISPOSTA: "PER AUMENTARE LE PROBABILITÀ CHE QUALCUNO ARRIVI VIVO A DESTINAZIONE") PER SPEGNERE LA MACCHINA VERSA-SCHIFEZZE, EVITARE L'INQUINAMENTO DEL FIUME E DI CONSEGUENZA LA MUTAZIONE DI VIOLA (CHE NON È UNA RAGAZZA, MA È UN MODO COME UN ALTRO PER NOMINARE PER L'ENNESIMA VOLTA LO STESSO TENTACOLARE PERSONAGGIO SENZA RIPETERSI).

TUTTO PERÒ VA PER IL VERSO SBAGLIATO: DURANTE IL TRASFERIMENTO UN IMPORTANTE COMPONENTE DELLA MACCHINA DEL TEMPO VA IN MILLE PEZZI, E I TRE VENGONO SEPARATI: HOAGIE FINISCE DUECENTO ANNI NEL PASSATO, IN MEZZO A WASHINGTON E SOCI MENTRE SI OCCUPANO DELLA STESURA DELLA COSTITUZIONE, BERNARD TORNA AL PUNTO DI PARTENZA E LAVERNE FINISCE DUECENTO ANNI NEL FUTURO, NELLA TERRA DOMINATA DAI TENTACOLI.

CHE COSA SI PUÒ FARE? PRESTO DETTO: HOAGIE E LAVERNE DOVRANNO TROVARE IL MODO DI FORNIRE ENERGIA AI LORO MODULI DELLA MACCHINA DEL TEMPO (E AI TEMPI DI BENIAMINO FRANKLIN NON ERA FACILE RECUPERARE UN PAIO DI GIGAWATT DI ENERGIA ELETTRICA), MENTRE BERNARD DOVRÀ SOSTITUIRE LA PARTE GUASTATASI, CHE NON È UNA LEVA O UN INGRANAGGIO QUALSIASI, MA UN BEL DIAMANTONE DALLA CARATURA ABBASTANZA IMPRESSIONANTE. BASTI DIRE CHE NE VENDONO UNO UGUALE ALLE CLASSICHE ASTE TELEVISIVE, E IL PREZZO È NON ESATTAMENTE DEFINIBILE COME CONTE-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

NUTO: TRATTASI INFATTI DI DUE BEI MILIONI DI DOLLARI. FINITA LA "INTRO", NON CORTISSIMA MA ESSENZIALE (E POI È IL MILIONESIMO GIOCO DELLA SERIE, DOVEVO FORSE DIRVI ANCORA CHE CLICCANDO SU "APRI" POI POTETE APRIRE PORTE, FINESTRE E COSÌ VIA? LA PROSSIMA VOLTA PROVVEDERÒ A FARE DEL VOLANTINAGGIO), PASSIAMO ALLA SPIEGAZIONE DELLA STRUTTURA DEL GIOCO: L'INTERFACCIA È QUELLA CLASSICA DELLA LUCAS, CON LE AZIONI PORTATE A NOVE (CAMMINA, APRI, CHIUDI, TIRA, SPINGI, PARLA, DAI, USA E GUARDA - SE CLICCATE SU "APRI" POI POTETE APRIRE PORTE, FINESTRE E... BEH, INTANTO CHE C'ERO...) E GLI OGGETTI DELL'INVENTARIO VISUALIZZATI COME IMMAGINI. LA PARTE INFERIORE DELLO SCHERMO È OCCUPATA DA CODESTA INTERFACCIA, MENTRE NELLA PARTE SUPERIORE SI SVOLGE L'AVVENTURA VERA E PROPRIA, CON SPORADICHE SEQUENZE A TUTTO SCHERMO PER GLI EVENTUALI INTERMEZZI.

LA SUCCITATA INTERFACCIA È STATA NETTAMENTE MIGLIORATA: OLTRE A POTER COMPIERE LE AZIONI PIÙ OVVIE CON LA SEMPLICE PRESSIONE DEL TASTO DESTRO (ES. CLICCANDO COL DESTRO SU UNA PORTA QUESTA VERRÀ APERTA AUTOMATICAMENTE), ESISTE ANCHE L'IMPLEMENTAZIONE DELL'AZIONE EVIDENTE: SE CLICCATE SEMPLICEMENTE SU UN OGGETTO NELL'INVENTARIO VIENE AUTOMATICAMENTE SELEZIONATO "USA", MA SE LO TRASCINATE SULL'ICONA DI UN ALTRO PERSONAGGIO PER MAGIA VIENE ILLUMINATA L'AZIONE "DAI". COMODO, EH? QUESTO È DECISAMENTE UTILE PER SPOSTARE MASSE DI OGGETTI AVANTI E INDIETRO NEL TEMPO (VENGONO USATE LE CAPSULE TEMPORALI, SE VOLETE ALTRI DETTAGLI... COMPRATEVI IL GIOCO!), ED È ANCHE COMODO. UN'ALTRA INNOVAZIONE POI È RAPPRESENTATA PROPRIO DALLE FACCINE DEI PERSONAGGI AI LATI DEL PANNELLO: CLICCANDO SU QUESTE SI PUÒ CAMBIARE IL PERSONAGGI ATTIVO IN QUEL MOMENTO, DIMODOCHÉ DIVENTI POSSIBILE CONTINUARE A RISOLVERE UN ALTRO ENIGMA SE SI È RIMASTI FERMI SU UN ALTRO IN UN ALTRA EPOCA. NATURALMENTE, LE AZIONI COMPIUTE NEL PASSATO E NEL PRESENTE HANNO LE SUE BELLE RIPERCUSSIONI: TAGLIANDO UN ALBERO NEL PASSATO SI IMPEDIRÀ A LAVERNE DI RIMANERCI IMPIGLIATA NEL FUTURO, MENTRE AGGIUNGENDO UN VOLANTINO PUBBLICITARIO ALLA COSTITUZIONE PROVOCHERÀ LA COMPARSA DI UN ELETTRODOMESTICO IN TUTTE LE CASE DEGLI AMERICANI. INTERESSANTE, EH?

QUESTO OVVIAMENTE LASCIA SPAZIO A NUMEROSI ENIGMI ABBASTANZA INEDITI E COMUNQUE ESILARANTI, PIÙ COME "CELLULA SOVVERSIVA" O "ELEMENTO DESTABILIZZANTE", COMUNQUE UTILE, ALMENO IN CERTI CASI). DOPO AVER VISTO UN PAIO DI VOLTE LA SEQUENZA FINALE E AVER RIPENSATO A TUTTA L'AVVENTURA, POSSO DIRVI CHE SI TRATTA DI UN GIOCO COMPLESSO E NON FACILISSIMO, CHE IMPEGNERÀ LE STESSE PERSONE CHE HANNO SUDATO PER FINIRE MONKEY ISLAND II, MA CHE DURERÀ NON PIÙ D'UN PAIO DI SETTIMANE AI PIÙ SCAFATI, SEMPRE CHE GIOCHINO "CON MODERAZIONE" E A PICCOLI GRUPPI. INSOMMA, NOI SIAMO MEGASUPERGENI, VOI NO! E ALLORA PERCHÉ UN VOTO COSÌ ALTO? PERCHÉ SIAMO IN QUATTRO AD ESSERE D'ACCORDO, PERCHÉ EFFETTIVAMENTE MERITA OGNI SINGOLO PUNTO E PERCHÉ MAX IN QUESTO MOMENTO STA TROPPO MALE PER DISSENTIRE. TIFENTERÒ PATRONE TEL MONTO! AH AH AH AH AH AH AH...

MA

VISTO CHE TUTTO IL GIOCO È PRESENTATO COME UN CARTONE ANIMATO: I PERSONAGGI INFATTI SI COMPORTANO, SEMBRANO E SUONANO COME FOSSERO PROTAGONISTI DI UN QUALCHE CORTOMETRAGGIO DI HANNA & BARBERA, CON TANTO DI LINEE CINETICHE, DEFORMAZIONI, EFFETTI COME NUVOLETTE E COSÌ VIA. LA SCENA DI BERNARD CHE SCAMBIA IL PROFESSORE CON LA MUMMIA PER FARLO SFUGGIRE AGLI AGENTI DELL'IRS, TRA LE ALTRE, HA CONQUISTATO MEZZA REDAZIONE PER LE GAG STREPITOSO-DEMENZIALI CONTENUTE IN ESSA, E NON È CHE UNA PICCOLA PARTE DEL GIOCO. IL FATTORE PIÙ IMPORTANTE DOPO IL LIVELLO DI INTERESSE PER LA TRAMA COMUNQUE È LA LONGEVITÀ: NON VI DIRÒ QUELLO CHE SPERAVO DI DIRVI, OVVERO "È LUNGHISSIMO, CI IMPIEGHERETE UNA VITA A RISOLVERLO, LO PASSERETE AI VOSTRI NIPOTINI DICENDOGLI NON SONO ANCORA RIUSCITO A PRENDERE IL TOPO DI GOMMA, FAI UN PO' TU", PERCHÉ L'ABBIAMO FINITO IN TRE (3) GIORNI SUPERINTENSIVI DI GIOCO (UNA NOTTE PER GIOCARCI IN REDAZIONE ABBIAMO FATTO LE TRE E MEZZA) E USANDO QUATTRO MENTI (IL SOTTOSCRITTO, BDM, LUKE E MAO, ANCHE SE NEL CASO DI LUKE DIRE "MENTE" È ESAGERARE, PUÒ ESSERE CONSIDERATO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Maniac Day of the Tentacle

LUKE

Sono commosso: era un bel po' di tempo che aspettavo un gioco del genere. Perché? Semplice, perché possiede le quattro fondamentali caratteristiche per diventare un mito tra le avventure grafiche (sei un mito... sei un mito perché...): 1) Ti diverti troppo a giocarlo. 2) Non è frustantemente difficile avanzare nel gioco. 3) Non è allo stesso tempo nemmeno elementare portare a termine gli enigmi, e, cosa più importante di tutte... 4) Non si è praticamente mai costretti a seguire degli schemi precisi o in alcun modo vincolanti, essendo possibile superare i vari problemi in quasi qualsiasi ordine. Cercatela, compratelo e giocateci fino alla fine, non ve ne pentirete!

MAD

Ancora una volta alla Lucas sono riusciti a superarsi, producendo un capolavoro sotto tutti i punti di vista: grafica strepitosa e totalmente "strambata", digitalizzazioni fantastiche e un sistema di controllo veramente user-friendly rendono Day of The Tentacle un prodotto superiore in ogni modo ai precedenti. L'unica cosa che mi ha lasciato un po' perplesso è stata la longevità: noi l'abbiamo terminato in tre o quattro giorni di gioco intensivo e facendo mente locale non mi sembra di avere trovato enigmi di una complessità insormontabile. Sarà che ci abbiamo passato su ore ed ore, però secondo me Monkey Island 2 era, ed è, visto che personalmente non l'ho ancora finito, un po' più difficile. DOTT rimane comunque un prodotto strepitoso e le situazioni demenziali in cui ci si trova riescono a superare persino quelle del primo Monkey, e non potranno che farvi ridere fino allo spasmo. Geniale.

PAGHI UNO PORTI VIA DUE

Sensazionale! Offerta speciale! Solo per questi giorni... Ehm, no. Girovagando per la casa, abbiamo notato una cosa a dir poco strepitosa: accendendo il computer di Ed Edison (un C64) si ha la possibilità di giocare a una versione completa di Maniac Mansion (l'originale), con tanto di grafica a sedici colori e sonoro squallido prodotto dall'altoparlante interno. E' addirittura possibile salvare una posizione di gioco a sé stante, cosicché potrete risolvervi il primo grande capolavoro della Lucasarts senza nemmeno doverlo pagare! Beh, se non è una bella sorpresa questa...

L'ARREDAMENTO NEI SECOLI

In settecentodieci comodi fascicoli settimanali... In Day of the Tentacle potrete osservare la stessa casa cambiare con il passare del tempo. La struttura rimane pressoché invariata, e cambiano le varie suppellettili nonché tappezzerie, tinte ecc. In questo schermata, un simpatico esempio: la parte in basso a sinistra è contemporanea, mentre la parte in alto a destra risale all'epoca di George Washington. Bello, eh? E dire che è stato così semplice creare questo schermata: con il Camera abbiamo pigliato le due foto, le abbiamo montate su Mac con il Photoshop e visualizzate su PC con il Cshow. Non vi interessa, eh? Cattivi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Games machine

TOP SCORE

95-100

BDM

Allora vediamo un po': Monkey Island era un gran bel gioco, Monkey Island 2 era ancora più bello, Indiana Jones 4 mi ha fatto impazzire, anche se Monkey Island 2 mi aveva maggiormente appassionato.
E questo Day of the Tentacle?
Sicuramente il miglior adventure Lucas di tutti i tempi; alla demenzialità di Monkey Island 2 i programmatori hanno aggiunto un'interfaccia leggermente migliore, una prospettiva buffissima e tre personaggi che più idioti non si può. Quest'ultima è forse la cosa più innovativa di Day of the Tentacle (effettivamente la possibilità di controllare più personaggi era presente in Maniac Mansion, che però è un sacco vecchio come giocai e contribuisce a gran parte del divertimento suscitato da questo nuovo capolavoro LucasArts.
Grafica e sonoro sono ottimi (ci sono alcuni effetti campionati veramente da Oscar; sentire per credere) assieme alle animazioni che sono tra le più buffe che abbia mai visto.

PC

Signori, cinque minuti di raccoglimento. Le parole non bastano: Day of the Tentacle è un avvenimento, una gioia per gli occhi, un capolavoro d'ingegno, un vero trionfo. Siete stufi di avventure poco flessibili, monotone, un po' scontate? Che ne dite di un gioco che comincia con le battute durante l'installazione (peraltro decisamente flessibile, altra nota a favore)? Ma perché non la pianto con le domande? Chi lo sa?
Come i più assidui tra voi sapranno, sono un "die hard fan" dell'originale Maniac Mansion, da me ritenuto il miglior gioco Lucasarts (a livello di trama, è abbastanza ovvio: l'interfaccia è logicamente la peggiore) a pari merito con Zak McKracken. Preferisco infatti trame complesse e avventure difficili a giochini lineari e "autosalventi", e questi due titoli soddisfano in pieno i miei desideri. Day of the Tentacle è un'ottima via di mezzo tra l'avventura "user friendly" che impedisce di rimanere bloccato e quella complessa con diecimila cose da fare.
La trama è ricca, complessa e incredibilmente ingegnosa: tutto il gioco infatti è sviluppato su un incidente occorso durante la "storia principale", già interessante per i fatti suoi e offre numerosi problemi da risolvere contemporaneamente grazie alla possibilità di cambiare personaggio scegliendo tra Bernard, Hoagie e Laverne, persi tra presente, passato e futuro. L'interdipendenza tra i tre poi assicura una buona dose di "paradossi temporali" che aumentano il macello e il divertimento, nonché il complicarsi della trama e il susseguirsi di colpi di scena. Avete mai pensato infatti cosa potrebbe essere successo se qualcuno si fosse intromesso nella realizzazione della prima bandiera degli Stati Uniti, magari sostituendo il bozzetto originale con un diagramma medico di un tentacolo mutante? Nessuno ha mai pensato poi a cosa potrebbe succedere a un maglione messo in un asciugatrice in funzione per duecento anni? Beh, ora potrete sperimentare tutto questo, perdipiù condito da una grafica "da paura", con personaggi meno colorati rispetto a Monkey Island II, ma decisamente meglio animati e caratterizzati, un sonoro quasi interamente digitalizzato (e comunque esilarante), un introduzione da Oscar e una trama impeccabile. Volete che continui a sbavare? Volete che vi dica che non ci sono mai punti morti, che ogni singolo progresso è esaltante, che in una parola è geniale? E se vi dicessi anche che accendendo il C64 che si trova nel gioco si può giocare a una versione completa (con tanto di salvataggi) di Maniac Mansion? Ci siete rimasti, eh? Beh, riassumiamo: la grafica è incredibile, il sonoro è spaziale, la trama è inarrivabile, l'umorismo è a livelli mai visti, la longevità è più che buona... Compratelo, finitelo e divertitevi: non potreste fare cosa migliore con i vostro PC.

SHIN

Veramente geniale! Non ci sono altre parole per poterlo definire.
Tecnicamente parlando non ho nient'altro da aggiungere oltre a quello che è già stato detto dagli altri, mentre mi vorrei soffermare su quanto ha detto Max. Ebbene, non sono completamente d'accordo con lui (premetto comunque che mentre sto scrivendo questo commento ho appena cominciato a giocarci e che quindi non so effettivamente quale sia la longevità potenziale dell'avventura in questione) visto che Day Of The Tentacle, come lo era il suo predecessore Maniac Mansion, garantisce maggiore libertà di azione rispetto a Monkey 2 o Indy 4. Voglio dire che se i puzzle di Monkey, o quelli di Indy, potevano magari essere più complessi presi singolarmente, qui ci sono tante di quelle cose da fare contemporaneamente che non si sa da che parte girarsi. Se non si riesce a risolvere un puzzle, nessun problema, si cambia personaggio e via...
Grandioso!

MAX

A differenza degli altri, il mio non è un commento di merito (e non potrebbe esserlo, visto che non ho avuto il tempo di giocarci, e non è stato solo quello a mancarmi... Come al solito sono sempre l'unico a lavorare qui dentro!), ma solo una considerazione...
Marco non ha sentito ragioni, e non ha assolutamente voluto che il ridondante 97% venisse in alcun modo ritoccato. Il fatto però che questa banda di sciamannati con cui, mio malgrado, mi trovo a convivere quotidianamente in redazione abbia risolto l'avventura in soli tre giorni (senza alcun aiuto esterno, ve lo garantisco), mi aveva lasciato un tantino perplesso sull'effettiva longevità del gioco, non certo sul suo valore assoluto, che non si discute. Poi alla fine ho lasciato immutato il voto, vuoi perché in effetti non credo che a tutti riuscirà la medesima impresa, vuoi perché sono tre giorni e, tre notti, che vedo tutti quanti ridacchiare soddisfatti (con frequenti e scroscianti risate generali)... Le possibilità sono due: o se le ridono alle spalle di un povero topino che sta sciogliendosi davanti a un Mac, oppure Day of The Tentacle è veramente qualche cosa di speciale!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/FUTURA per PC & Amiga 1 Mega

REVIEW

FUTURA

D-DAY

U.S. GOLD

Un bel giorno mi sono svegliato tutto beato dopo aver sognato che sbarcavo in Normandia e conquistavo gloriosamente il mondo. Pochi minuti dopo ha squillato il telefono e la voce perentoria di Max mi ha detto: "Toh, recensiscimi questo D-Day per stasera!". Sogni premonitori o malasorte congenita?

BAH, COMUNQUE SIA, ECCOMI QUI A ILLUSTRARVI LA VERSIONE '93 DEL FAMOSO SBARCO NOTO ANCHE COME "OPERATION OVERLORD". IN SOSTANZA SI TRATTA DI UNA FASE STRATEGICA CHE FA CAPO A QUATTRO SEZIONI ARCADE DIVERSE, E CHE POSSONO (E DEVONO) ESSERE PROVATE ANCHE SINGOLARMENTE PER OVVI MOTIVI DI PRATICA.

ABBIAMO COSÌ LE FASI SUI CARRI CINGOLATI CHE SONO RIPRESE PARI PARI DA UN VECCHIO GIOCO DELLA LORICIEL (AHI, AHI, COMINCIAMO MALE), O QUELLE SUL BOMBARDIERE CHE UTILIZZANO UNA TECNICA SIMILE (3D POLIGONALE IN AMBIENTE NOTTURNO PER RIDURRE AL MASSIMO IL DETTAGLIO. IN EFFETTI IL GIOCO NON È UNA LIPPA). DECISAMENTE PIÙ CARINA LA FASE DEI PARACADUTISTI DOVE BISOGNA SFORZARSI DI ESSERE DEI POLIPI PER CERCARE DI COMANDARE CONTEMPORANEAMENTE UN PO' DI PARACADUTISTI E FARLI ATTERRARE NEI LUOGHI PREDISPOSTI. LE ICONE DI COMANDO INCLUDONO OPZIONI PER SPOSTARSI A DESTRA, A SINISTRA, O BUTTARSI GIÙ A CAPOFITTO. ABBASTANZA SIMILE COME IMPOSTAZIONE È ANCHE L'ULTIMA FASE: SI CONTROLLA ANCORA UN OMINO ALLA VOLTA E QUANTO SONO IN TANTI SONO DOLORI. PER FORTUNA SI TRATTA PIÙ CHE ALTRO DI COMANDARE UN PLOTONE E DISTRUGGERE INSTALLAZIONI, CARRI E ALTRI BERSAGLI FISSI, QUINDI TUTTO SI BASA SULLA SCELTA DELLE ADEGUATE COPERTURE NATURALI E SUL RELATIVO SPOSTAMENTO TRA CESPUGLI E SIMILI.

OVVIAMENTE OGNI COMBATTIMENTO ANDATO MALE AVRÀ BRUTTE RIPERCUSSIONI SULLA CAMPAGNA, MA NON CI VUOLE UN GENIO PER CAPIRLO. I MIEI MIGLIORI AUGURI, DUNQUE.

G.B.

PC

Vi dirò la verità: francamente mi aspettavo un po' di più. Con l'accozzaglia di titoli usciti finora su un'operazione storica di simile importanza, sono rimasto un pochettino deluso nel constatare che D-Day della Futura non è altro che un collage di quattro fasi arcade (di cui due in 3D solido) cucite assieme da una fase strategica in larga parte già scritta. Con questo non voglio dire né che il gioco manchi di interesse, né che sia scarsamente tattico. Intendo solo precisare che un simulatore bellico che si rispetti non può simulare una sola battaglia, per quanto epica, o meno di fatto bellissima. Inoltre qua di simulazione c'è più la parvenza che la sostanza, perché le operazioni che il gioco segue automaticamente senza alcun intervento da parte vostra sono piuttosto vicine all'optimum del valore offensivo della compagnia e con ogni ritocco è più facile peggiorare le cose piuttosto che migliorarle. Tutto è lasciato quindi al valore piuttosto discutibile delle singole fasi arcade, di cui una già stata vista in Sherman-M4 della Loriciel, e riportata pari pari in questo gioco. Un fiasco dunque? No, non siate così tragici. Diciamo casomai che il gioco rispecchia precise scelte della casa: è un tentativo di avvicinare al mondo della strategia gli appassionati delle fasi arcade e come tale si rivolge soprattutto a loro. Gli altri, invece, farebbero meglio a farci un pensierino.

TECNICA 63 GIOCABILITÀ 63 INNOVAZIONE 63 GLOBALE

AMIGA

Come da copione, almeno a dar retta alle tendenze attuali, il gioco funziona solo con almeno un Mega di RAM, ma si presume debbano averlo ormai più o meno tutti. Vivamente consigliato, invece, sarebbe avere l'hard disk (il gioco occupa quattro dischi), anche se sarà compito degli utenti installarselo e configurare il tutto (non esiste infatti programma apposito di installazione). Discorsi hardware a parte, il gioco è praticamente identico alla versione PC, velocità a parte, e tutti i difetti imputabili all'una si riflettono quindi anche sull'altra. In particolare, volendo giudicare in due parole un gioco del genere (peraltro molto più da Amiga che da PC come impostazione), bisogna dire che non è né un arcade entusiasmante, né un simulatore serio, ma un ibrido che non tutti potrebbero digerire. Tutto sta appunto a voi e alla vostra flessibilità di videoutenti. In ogni caso è chiaro e lo ribadisco che, data l'ingente mole di combattimenti di diverso tipo (a meno di giocare solo in modo strategico) e il fatto che a ogni fase arcade sia dedicato un disco diverso (con l'aggravante che drive esterni pare non esistano neanche per questo gioco), solo un utente di hard disk potrebbe apprezzarlo veramente.

TECNICA 65 GIOCABILITÀ 65 INNOVAZIONE 65 GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

21
ANNO 3
NUMERO 21
LUG./AGO. 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

SEGA MANIA

132 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

EX-RANZA
ARRIVANO I MECH SU MEGA DRIVE

ANDRE AGASSI
GIOCA CON MEGA DRIVE
E MASTER SYSTEM

FINAL FIGHT 2
RITORNA HAGGAR SU SNES

PRENDIAMO A CALCI MD
E SNINTENDO CON
SUPER KICK OFF

LE PRIME NEWS
DAL CES DI CHICAGO

WORLD HEROES 2
SU NEO GEO

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HUDSON SOFT per Amiga

SCIPIO'S AMIGA

Non mi dite... che sia la fantastica conversione di quel meraviglioso cartone animato, che veniva trasmesso qualche anno fa su Odeon TV? No eh? E meno male, perché il suddetto cartoon faceva veramente ribrezzo!

LOADING

MI SONO SPESSO CHIESTO COSA PORTI L'UOMO A COMPIERE IMPRESE IMPOSSIBILI, A FARE COSE CHE LO SPINGONO AL LIMITE DELLE SUE POSSIBILITÀ E NATURALMENTE QUESTA RISPOSTA È RIMASTA VANA, MA PROPRIO OGGI HO AVUTO L'ILLUMINAZIONE E HO CAPITO CHE L'UOMO PUÒ VERAMENTE FARE CIÒ CHE VUOLE; CAPIRESTE VERAMENTE QUELLO CHE INTENDO DIRE SOLO SE AVESTE L'OCCASIONE DI VEDERE IL NOSTRO RAFFAELE. RECENTEMENTE HA MOSTRATO UNA PETTINATURA CHE MOLTO PROBABILMENTE AVRÀ PORTATO IL SUO PARRUCCHIERE AI LIMITI ESTREMI DELL'IMMAGINAZIONE TERRESTRE (IN PRATICA SEMBRA CHE SIA STATO LECCATO CONTEMPORANEAMENTE DA DUE MUCCHE, CON GLI OVVI RISULTATI CHE HANNO PORTATO L'INTERA REDAZIONE AD ATTACCHI DI ILARITÀ FUORI DAL COMUNE). VI CHIEDERETE COSA C'ENTRI TUTTO QUESTO? BENE, ADESSO VE LO SPIEGO...

APPARTENENTI ALLA CONGREGA DEI CAPELLI PAZZI NON POSSO NON CITARE IL GRANDE STRIDER E QUESTO NUOVISSIMO YO! JOE! CHE VEDE COME PROTAGONISTI DUE RAGAZZINI CON LA CAPIGLIATURA PIÙ STRANA DEL MONDO (UN PO' "INGELATINATI", MA APPENA APPENA, NON PENSIATE MALE).

IL LORO SCOPO SARÀ SEMPLICE (SI FA PER DIRE): DEVONO RECUPERARE UNA RAGAZZA, OK, NON È PROPRIO COSÌ O ALMENO SPERO, VISTO CHE INSIEME AI DISCHETTI INVIATICI DIRETTAMENTE DALLA HUDSON NON C'ERA UNO STRALCIO DI ISTRUZIONI. COMUNQUE, BENE O MALE, LE COSE DA FARE SONO QUESTE: ATTRAVERSARE UN SACCO DI LIVELLI, STARE ATTENTI A NON FARSI SPLATTARE DA QUALCHE ORRIDO & CATTIVISSIMO MOSTRO, TEPPISTA, VECCHIETTA, FINTO ALBANESE CHE VI CHIEDE I SOLDI SULLA METROPOLITANA ECC. ECC.

COMUNQUE NEL GIOCO LE COSE DA FARE SONO PARECCHIE, ANZITUTTO È RICHIESTA UNA CERTA DOSE DI BRAVURA NEI SALTI VISTO CHE LE PIATTAFORME DI QUESTO

Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERÒ NON SI SONO DIMENTICATI DI VOI E HANNO RIEMPITO TUTTI I LIVELLI DI POWER UP ENERGETICI, CASSE CONTENENTI TESORI (IN PRATICA PUNTI BONUS) E SOPRATUTTO ARMI CHE SPAZIANO DA STELLETTE NINJA (NON MI RICORDO COME SI CHIAMANO E NON HO LONTANAMENTE VOGLIA DI ANDARE A VEDERE IL NOME ESATTO)(SHURIKEN, NDMA), A SEGHE ELETTRICHE, SENZA DIMENTICARE LE BOMBE MOLOTOV (O INCENDIARIE A DIR SI VOGLIA) E LE SPRANGHE DI FERRO.

IN CASO SIATE DISARMATI DOVRETE NECESSARIAMENTE USARE LE MANI E I PIEDI BASANDOVI SU POCHE MOSSE (CALCIO VOLANTE E PUGNO SE NON SBAGLIO); COMUNQUE AVERE UN'ARMA È QUASI ESSENZIALE PERCHÉ MOLTI MOSTRI (SOPRATUTTO QUELLI DI FINE E METÀ LIVELLO) SONO VERAMENTE DURI DA UCCIDERE.

NEL CASO SVENTURATO CHE NON DOVESTE RIUSCIRE NELLA VOSTRA MISSIONE DISPORRETE IN OGNI CASO DI ALCUNI UTILI CONTINUE, TERMINATI I QUALI VEDRETE APPARIRE IL CANONICO GAME-OVER.

NELLA SCHERMATA INIZIALE POTRETE POI SCEGLIERE TRA ALCUNE OPZIONI COMUNQUE NON INFLUENTI SULLA DIFFICOLTÀ DI GIOCO; LA PRIMA DI QUESTE VI PERMETTERANNO DI GIOCARE DA SOLI O IN DUE (INCREDIBILE MA VERO, CONTEMPORANEAMENTE), MENTRE LE ALTRE SERVIRANNO PER ELIMINARE GLI EFFETTI SONORI E LA MUSICA DURANTE IL GIOCO.

OK, TUTTO QUELLO CHE AVEVO DA DIRE L'HO DETTO, ADESSO LEGGETEVI IL COMMENTO CHE IO DEVO ANDARE A DORMIRE PERCHÉ NON MI REGGO PIÙ IN PIEDI (MALEDETTO CONSOLEMANIA CORNER E IO CHE VOLEVO GIOCARE UN PO' STASERA!).

MIRKO "TMB" MARANGON

YO! JOE! NON SONO PROPRIAMENTE LE PIÙ SIMPATICHE DEL MONDO, FORTUNA CHE SE SBAGLIATE (DI POCO NATURALMENTE) POTRETE APPIGLIARVI E TIRARVI SU (UN PO' COME ACCADE IN FLASHBACK, NATURALMENTE NON CON LA STESSA ANIMAZIONE, ANCHE SE COMUNQUE DI BUONA FATTURA).

OGNI LIVELLO È PARECCHIO VASTO E RIUSCIRE A TROVARE L'USCITA NON SARÀ IMPRESA DA POCO, INOLTRE UNA SERIE DI NEMICI FARÀ DI TUTTO PER TOGLIERVI VIA TUTTA LA VOSTRA ENERGIA (SCUSATE LA RIMA, MA SONO LE 2.02AM E STO CROLLANDO DAL SONNO); I PROGRAMMATORI

REVIEW

AMIGA

Devo ammettere che quando qualche mese fa ho visto il demo non mi aveva un granchè entusiasmato, mi sembrava il solito platform con qualche trovato carino (come il personaggio che va in giro roteando una sega elettrica), adesso che è arrivata la versione definitiva mi sono ricreduto; l'aspetto generale è parecchio intrigante, i due ragazzi dall'aspetto "gaarro" si integrano bene nel resto dell'ambientazione e a livello di programmazione siamo a livelli decisamente buoni.

La grafica è ben fatta, lo sprite principale ha un bel po' di frame d'animazione e anche gli altri personaggi non sono male da vedersi, direi poi che in generale si noti un'attenzione notevole per un design "super-deformed" tanto caro ai giapponesi (d'altronde la Hudson Soft è una software house di origini nipponiche che ha sviluppato un sacco di prodotti per PC-Engine e NES).

I fondali sono la parte migliore e la cura con i quali sono stati trattati è veramente notevole (il livello egiziano mi è particolarmente piaciuto).

Lo scrolling è anch'esso molto buono peccato che ogni tanto soffra di qualche rallentamento che purtroppo si verifica anche sul 1200, comunque il fenomeno appare solo in casi di particolare affollamento dello schermo per durare solo poche frazioni di secondo.

A livello di giocabilità non si può negare una certa difficoltà iniziale, ma dopo un po' di pratica con il sistema di controllo e con l'uso appropriato delle armi potreste divertirvi parecchio; in pratica il livello di difficoltà è bello alto e se la cosa non può che farmi piacere come sfida dall'altra potrebbe risultare parecchio frustrante per tutti gli altri, in particolare quelli che non mangiano al ristorante cinese almeno due volte alla settimana come me e BDM!

Comunque vale veramente la pena di andare avanti, infatti troverete livelli veramente belli come quello shoot'em'up (il secondo) e quello egiziano (il terzo).

In definitiva un prodotto buono, un po' difficile, ma che sicuramente vi divertirà per un sacco di ore, insomma insieme a Mic & Mac Global Gladiators avrete di che divertirvi questa estate amici platformisti. Ci vediamo dopo le vacanze, io vado a dormire, ronf, ronf....

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

SISTEMA RICHIESTO:
PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3 Mb di spazio libero
- Scheda video Super VGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP Laserjet, HP Paintjet, PostScript, Epson FX/MX/LX/24 split, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:
Microsoft, Mouse System, Logitech

AUTOROUTE TI REGALA
IL FERMA-SOLDI
PER TUTTO QUELLO CHE
TI FA RISPARMIARE.

PC LEADER

NEXT BASE

LO POTETE TROVARE QUI ...

ABRUZZO
Pescara
Computer Market - Via Trieste 79/81

CAMPANIA
Battipaglia (SA)
King Computer - Via Olevano 56
Napoli
Ram Valley - Via B. Quaranta 11
Salerno
New Computer Market - C.so Garibaldi 65
Scafati (SA)
Computer Service - Via L.da Vinci 81

EMILIA ROMAGNA
Reggio Emilia
Centro Office - Via Lazzaretti 5/A
Computer Line - Via S. Rocco 10/C
Computer Line - Via J.F. Kennedy 15/T
Bologna
Grande Emporio Sterlino - Via Murri 73/D
Grande Emporio Sterlino - Via Lombardi 43
Computer Image - Via Ferrarese 65
ECS - Via Casarini 3C
Forlì
Computer Video Center - Via Campo di Marte 122
Piacenza
Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G
Ferrara
Soft Gallery - Via Mortara 60/B
Modena
Orsa Maggiore - Piazza Matteotti 20

FRIULI VENEZIA GIULIA
Tavagnacco (UD)
Side - Via Nazionale 131

LAZIO
Ciampino (RM)
Computer School 2000 - Via Mura dei Francesi 99
Civitavecchia (RM)
L'angolo del computer - Via Case Nuove 3
Roma
Pergioco - Via degli Scipioni 109/111
Viterbo
Buffetti Computer Shop - Piazza dei Caduti 12

LOMBARDIA
Milano
TC Centro Milano - L.go Corsia dei Servi 11
Braha Alberto - Via Pier Capponi 5
E.D.S. - C.so Porta Ticinese 4
Homic Shop - Piazza de Angeli 3
Messaggerie Musicali - C.so Vittorio Emanuele 22
Newel - Via Mac Mahon 75
Pergioco - Via S.Prospero 1 (MM Cordusio)
Supergames - Via Vitruvio 37
Mantova
Megabyte 4 - Via P.F.Calvi 95
S.Pietro all'Olmo (MI)
Megasoft - Tel. 02/93568708
Varedo (MI)
Logic - Tel. 0362/544409

PIEMONTE
Alba (CN)
Punto Bit - Corso Langhe 26/C
Cuneo
Rossi Computers - Corso Nizza 42
Torino
Alex Computer e Giochi - Corso Francia 333/4
Alex 2 - Via Tripoli 179/B
American's Games - Via Sacchi 26/B
Magliola - Via N. Porpora 1

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE AL:

NUMEROVERDE 167 - 018070

VENETO
Cassalto (TV)
Ires - Via Dante 1
Cittadella (PD)
Computer Service - Borgo Treviso 150
Mestre (VE)
Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A
Padova
Compumania - Via Carlo Leoni 32
Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61
Susegana (TV)
Armonia Computers - Via Conegliano 74

REPUBBLICA DI SAN MARINO
Domagnano
Office Automation - Via dei Pini 11
Serravalle
Electronics - Via 5 Febbraio

SICILIA
Palermo
Home Computer - Viale delle Alpi 50 C/D/E

TOSCANA
Firenze
New Computer Service - Via degli Alfani 2/R
Punto Soft - Via Torcicoda 1/R
Lido di Camaiore (LU)
Il Computer - Viale Colombo 216
Livorno
Futura 2 - Via L.Cambini 17/19
Lucca
Cipolla - Via Vittorio Veneto 26

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERPLAY per Amiga

THE LOST VIKINGS

Chi fa da sé fa per tre. Non ci credete? In effetti, gli autori di questo nuovo titolo sono convinti del contrario, altrimenti non avrebbero assolutamente usato tre personaggi diversi quando di solito se ne usa uno. E vediamo un po' cosa succede...

Nel piccolo villaggio vichingo era festa grande: l'autunno era finito, e la grande caccia stava per iniziare. Quando il sole raggiunse lo zenith, tre colpi di corno pugnalarono il silenzio di mezzogiorno per lasciar partire un'orda di vichinghi scalmanati. E così iniziò la grande caccia del pomeriggio, che avrebbe procurato cibo in abbondanza per poter banchettare tutta la notte, naturalmente con l'aggiunta di birra a fiumi. Ma sappiamo bene che ogni nucleo abitato ha il suo bravo scemo del villaggio, stavolta incarnato in tre stolidi vichinghi imparentati tra loro. Quando sentirono tuonare il via, i tre si svegliarono di colpo (non erano molto mattinieri), vestendosi con la velocità del turbine e strappando per la veemenza un po' di vestiti: si vede che la loro nonna non usava una certa marca di candeggina.

Bene o male, i nostri tre ultimi arrivati riuscirono in qualche modo a inserirsi nella fiumana di cacciatori alti e grossi con l'elmo cornuto, che, ben conoscendo la loro rapidità di carburazione mattutina, avevano deciso di partire senza la loro riverita presenza.

Intanto (ci doveva pur essere la complicazione), una nave spaziale raggiunse la Terra, fluttuando nella stratosfera proprio sopra ai fiordi del Mar Baltico. Chi la pilotava? Ma Tomator, naturalmente. E chi è Tomator? Uno stupidotto di qualche lontano pianeta, proprietario di uno zoo alieno. E che ci fa sulla Terra? Ha bisogno di tre nuovi "animali" per il suo zoo, è ovvio. E indovinate un po' chi ha scelto per questo dubbio onore? I nostri tre scemacchiotti, esatto. Potete facilmente immaginare il motivo: la loro particolare miscela di grande forza e bassa intelligenza.

Con calma Tomator aspettò che il grande macello pomeridiano si calmasse, poi, quando i tre furono tornati a casa, premette un pulsante sul suo pannello comandi.

La conseguenza fu immediata e i tre si videro abbrancati da un raggio trattore che li portò direttamente nell'astronave. Ma nella sfortuna ebbero fortuna: il buon (?) Tomator non era un fanatico dei tagliandi di manutenzione per l'astronave, e già da qualche tempo il raggio trattore funzionava un po' a singhiozzo. Successe quindi che anziché finire nella gabbia assegnatagli, per colpa di un errore del raggio, i tre si trovarono in qualche punto nelle budella dell'astronave. Voi (occorre dirlo?) dovete aiutarli a tornare indietro.

Che cosa possiamo dedurre da questa storia? Senz'altro che, quando i programmatori si impegnano, il loro potenziale di strampalaggine è notevole. Ma parliamo del gioco.

The Lost Vikings è un gioco di piattaforme, dove avete un trio di personaggi anziché uno solo. Questo ha il suo bravo motivo: ognuno dei tre ha abilità speciali tutte sue, e per risolvere i problemi del gioco dovete integrare correttamente dette abilità per giungere alla soluzione dei numerosi enigmi che troverete sul vostro cammino. Il gioco quindi si svolge in una serie di stadi, ambientati in diverse zone spazio-temporali, fino al sospirato villaggio vichingo. Ogni livello, ovviamente, ha la sua brava uscita, che originerà un vortice di spaziotempo per avanzare al livello successivo. Queste zone sono in tutto trentasette, ognuna accessibile con la sua brava parola d'ordine, per evitarvi la fatica di tutta la trafila ogni volta che ricominciate.

Gli scenari, che variano a seconda del livello, sono a scorrimento multidirezionale con visione laterale, popolati da ogni sorta di pavimenti, ripiani, mensole e supporti sulle quali spostarsi. A questo riguardo non potevano naturalmente mancare tutta una lunga serie di ostacoli dislocati un po' dappertutto, e lo stesso dicasi per la presenza di strane creature più o meno aliene che si impegneranno con brio per complicarvi il lavoro.

Il vostro trio di vichinghi ha caratteristiche dav-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE LOST VIKINGS

VERO INSOLITE. IL CAPO DEL GRUPPETTO SI DISTINGUE PER I LUNGHI CAPELLI SCARLATTI, E IL SUO NOME GIÀ DICE MOLTO: ERIK IL VELOCE. EBBENE, ERIK È IL PIÙ LESTO DEI TRE: QUANDO CORRE, NESSUN NEMICO PUÒ RAGGIUNGERLO, E PUÒ BALZARE IN ARIA COSÌ IN ALTO DA PERDERSI NELLA STRATOSFERA. ATTENZIONE A NON ESAGERARE, O AVRETE UN VICHINGO IN MENO. MA NON È TUTTO, PERCHÉ IL TIPOZZO HA UN CRANIO A PROVA DI BOMBA CHE SI PUÒ USARE PER SPIACCICARE OSTACOLI ASSORTITI. RICORDATEVI DI PASSARE IN FARMACIA PER QUALCHE PILLOLA CONTRO LE EMICRANIE! RICORDATE PERÒ CHE ERIK HA ANCHE DEBOLEZZE: NON È IN GRADO DI DIFENDERSI DAGLI ATTACCHI DEI NEMICI, E LA SUA VELOCITÀ PUÒ RENDERLO DIFFICILE DA CONTROLLARE.

SONO IN GRADO DI SALTARE E COLPIRLO IN PUNTI NON RIPARATI. INFINE, IL SUO SCUDO PUÒ PROTEGGERE TUTTI I TRE VICHINGHI, E DEVE ESSERE AMMINISTRATO SAGGIAMENTE.

I NOSTRI MAGNIFICI TRE INIZIERANNO IL GIOCO AVENDO TRE PUNTI DI SALUTE E LO ZAINO VUOTO. GLI SCONTRI COI NEMICI FANNO PERDERE PUNTI DI SALUTE, IN QUANTITÀ ASSECONDATA ALLA GRAVITÀ DELLE FERITE SUBITE, E L'UNICO MODO DI CURARE LE FERITE È FAR ABBUFFARE I TRE DI CIBO, CHE SI PUÒ REPERIRE NEL CORSO DEL GIOCO. ESISTONO DUE TIPI DIVERSI DI PAPPATOIA, UNO DEI QUALI RESTITUISCE UN PUNTO DI SALUTE, E UN ALTRO CHE VE NE RENDE BEN DUE.

ANCORA NON È TUTTO, È INFATTI POSSIBILE TROVARE SPARSI PER GLI SCENARI ALCUNI SCUDI, CHE AUMENTANO IL POTENZIALE DIFENSIVO DI UN PUNTO PER VOLTA, CUMULABILE. SI POTRANNO TROVARE ANCHE VARI TIPI DI

ARRIVIAMO A BALEOG IL FEROCE, CHE È COSÌ ESALTATO DA ESSERE UNA VERA MACCHINA UMANA PER UCCIDERE, COME L'ORRIBILE E OMONIMO PICCHIADURO USCITO E DIMENTICATO QUALCHE ANNO FA. LA SUA SPECIALITÀ, OVVIAMENTE, È MENAR SPADATE E FRECCIATE A QUALUNQUE COSA FISSA O MOBILE. LE SUE FRECCE, PER ESEMPIO, POSSONO MUOVERE INTERRUTTORI ALTRIMENTI IRRAGGIUNGIBILI, MENTE LA SUA SPADA VI SARÀ ASSOLUTAMENTE INDISPENSABILE PER DIFENDERVI DAI NEMICI: BALEOG È INFATTI L'UNICO VICHINGO CON CAPACITÀ OFFENSIVE.

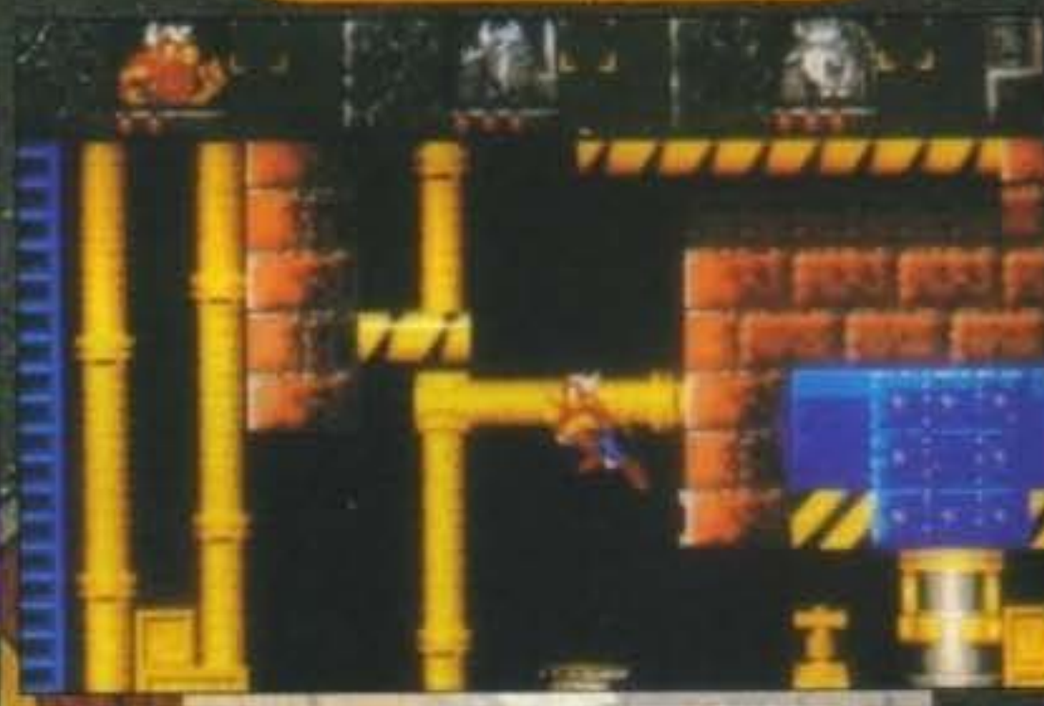
ULTIMO, MA NON MENO IMPORTANTE, È OLAF PELLE DURA, CHE HA UNA VERA PASSIONE PER GIOCARE A NASCONDINO DIETRO LO SCUDO. NON SOLO, MA PUÒ USARE DETTO SCUDO COME PARACADUTE PER SOPRAVVIVERE INCOLUME A LUNGHE CADUTE, OPPURE UTILIZZARLO COME PUNTO D'APPOGGIO PER GLI ALTRI. NATURALMENTE NON È IN GRADO COMBATTERE: DEVE ASPETTARE CHE ARRIVI BALEOG, PRESTANDO ATTENZIONE AI NEMICI CHE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



MENTE, IL MACINTOSH HA OFFERTO LA SUA PARTE DI ISPIRAZIONE.

POTRÀ CAPITARE DI PERDERE UN VICHINGO DURANTE QUALCHE MOMENTO ASSAI CONVULSO, E IN TAL CASO SARETE PRESSOCHÉ OBBLIGATI A RIPARTIRE DALL'INIZIO DI QUEL LIVELLO CON I TRE VICHINGHI INTATTI. PROSEGUIRE DA SOLI È VIRTUALMENTE IMPOSSIBILE.

PER FORTUNA, I PROGRAMMATORI ERANO IN VENA DI AIUTI QUANDO SCRISSERO IL GIOCO, E COSÌ NEI PRIMI LIVELLI POTRETE TROVARE ALCUNE ICONE COL PUNTO INTERROGATIVO. PONENDOVICI SOPRA CON UNO DEI VOSTRI EROI E PREMENDO UN TASTO RICEVERETE UN SUGGERIMENTO.

PER CHIUDERE NON MI RIMANE CHE RICORDARVI COME QUESTO THE LOST VIKINGS SIA IL PRIMO TITOLO PUBBLICATO DIRETTAMENTE DALL'INTERPLAY IN QUALITÀ DI SOFTWARE-HOUSE INDIPENDENTE E COME LO STESSO SIA STATO IN EFFETTI PROGRAMMATO DA UN NUOVO GRUPPO CHIAMATO SILICON&SYNAPSE, AL LORO LAVORO D'ESORDIO...

WILLI

AMIGA

Come struttura di gioco questo The Lost Vikings si colloca a metà strada fra Goblins e Humans, prendendo fortunatamente i lati migliori di entrambi. La grafica è sempre di buona fattura, ben differenziata da mondo a mondo e ricca di quei dettagli che rendono accettabile anche l'esplorazione più volte ripetuta. Il livello di difficoltà è attentamente calibrato e la risoluzione degli innumerevoli enigmi richiede un misto di impegno cerebrale e manuale molto ben miscelato.

Non è sicuramente un gioco che passerà alla storia, ma gli amanti del genere lo apprezzeranno non poco.

TECNICA 68

GIOCABILITÀ

INNOVAZIONE

GLOBALE 87

Questo gioco richiede un consistente uso di strategia arcade, e possiamo pensarlo come un'ennesima variante di Lemmings, anche se molto alla lontana. Da questo punto di vista è sicuramente giocabile, mentalmente coinvolgente e nel complesso se volete tentare l'avventura dovete considerare che l'approccio "vai come capita" è destinato a fallire miseramente. Sono però dell'avviso che sarebbe stato meglio poter finire un livello anche solo con due vichinghi, mentre invece se ne muore uno occorre ripartire da capo; e questo è a volte frustrante. Sarebbe stato poi interessante poter giocare in due contemporaneamente, o addirittura in tre (uno con la tastiera), visto che ci sono tre personaggi a disposizione, ma solo uno per volta è attivo. Ma suppongo che fosse troppo difficile tenerli tutti contemporaneamente sul video o creare uno schermo doppio (triplo). Nonostante questo The Lost Vikings rimane un titolo decisamente interessante.

BOMBE PER FAR PROVVISTA RAPIDA DI SPEZZATINO, OLTRE AD ARMI SPECIALI CHE POSSONO UCCIDERE IN UN COLPO SOLO. NON MANCANO LE SOLITE CHIAVI, NATURALMENTE CON LORO BRAVO COLORE, CHE ANDRANNO BENE SOLO CON UN CERTO TIPO DI PORTA. DATO CHE SI PARTE SU UN'ASTRONAVE, POTRETE REPERIRE ANCHE STIVALETTI GRAVITAZIONALI PER FLUTTUARE IN GIRO, SENZA DIMENTICARE OGGETTI DI MODERNARIATO APPARTENENTI AGLI SCENARI COME PULSANTI E INTERRUTTORI DESTINATI AD APRIRE PORTE O ALTRO. TANTO PER STARE IN TEMA VICHINGO, TROVERETE ANCHE BERSAGLI DA CENTRARE CON LE FRECCE, CHE, COME GLI INTERRUTTORI, ATTIVERANNO EFFETTI A SORPRESA. RAMMENTATE CHE LE LOCAZIONI SEGRETE ABBONDANO, E GENERALMENTE VALE LA PENA DI CERCARLE.

OGNI VICHINGO PUÒ PORTARE FINO A QUATTRO OGGETTI, CHE SI RACCOLGONO SEMPLICEMENTE PASSANDOCI SOPRA SE AVETE SPAZIO NELLO ZAINO. GLI OGGETTI SONO NATURALMENTE UTILIZZABILI IN OPPORTUNE CIRCOSTANZE, E SI POSSONO SCAMBIARE TRA I VICHINGHI SE SI TROVANO VICINI. SE INVECE SIETE SOVRACCARICHI (UN EVENTO COMUNE, DIREI), ESISTE UN PROVVIDO CESTINO DEI RIFIUTI DOVE POTRETE BUTTARE QUALUNQUE MASSERIZIA TROPPO INGOMBRANTE. EVIDENTE-

http://www.oldgamesitalia.net/

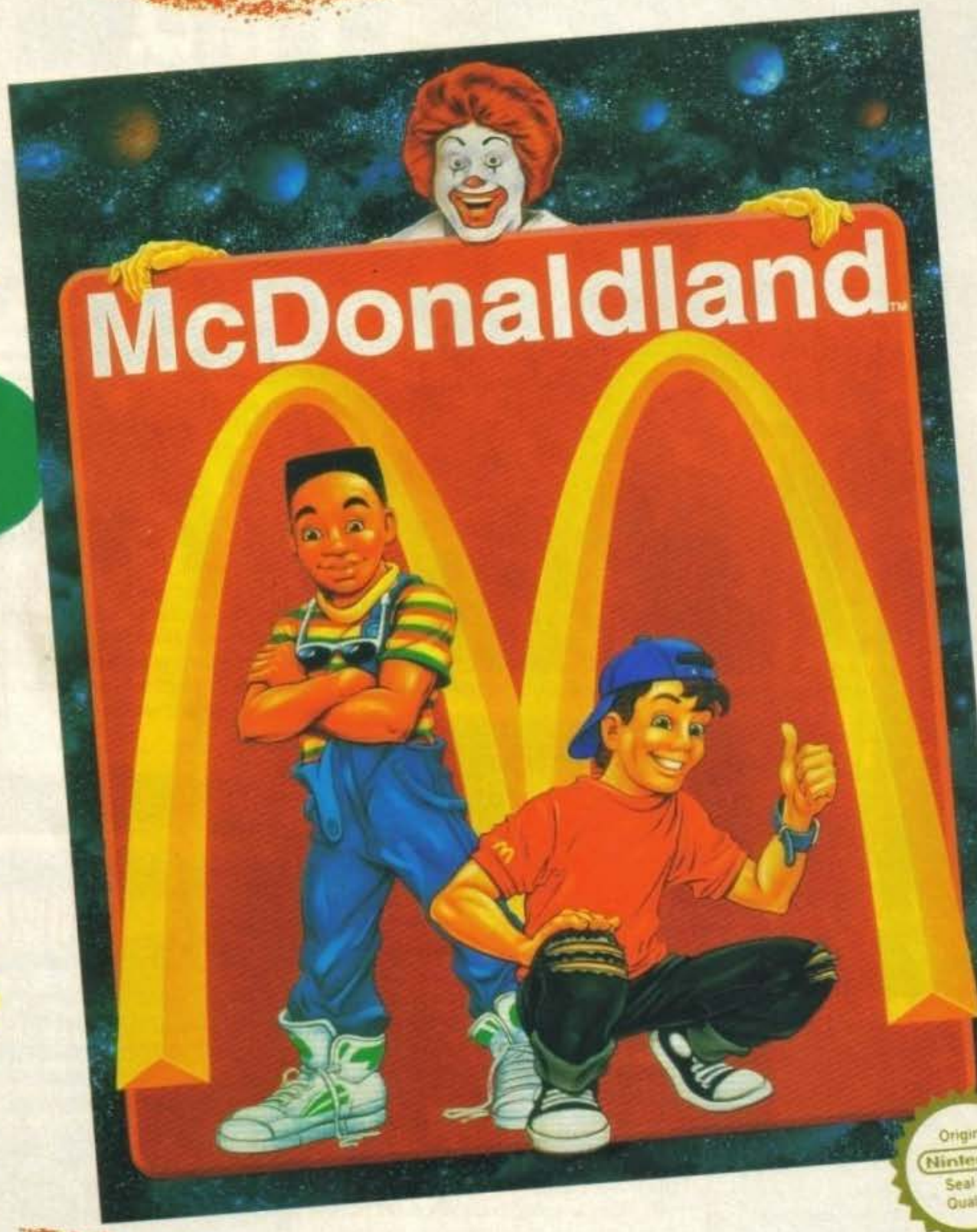
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™



SALDIMANIA

ocean

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

TOYS® LEADER

BIRDIE THE EARLY BIRD, GRIMACE, FRY KIDS, COsMc, THE PROFESSOR, AND McDONALDLAND. © 1991 McDONALD'S CORP. © 1991 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

"LEADER dist... inali per NINTENDO, con le istruzioni in italian

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

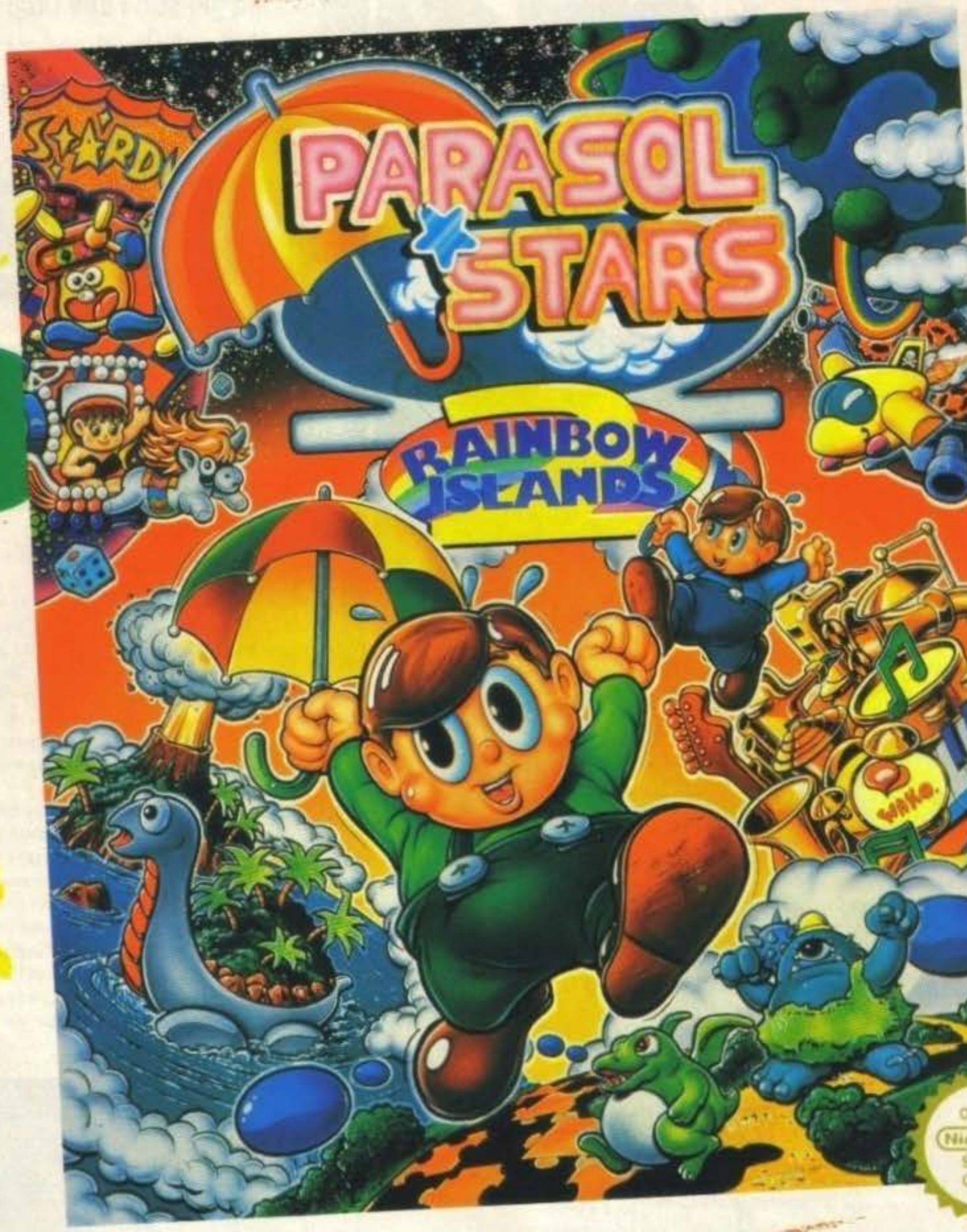
CADARIO

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™



Original Nintendo Seal of Quality

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

ocean

SALDIMANIA

TOYS LEADER

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
PARASOL STARS © TAITO CORP.

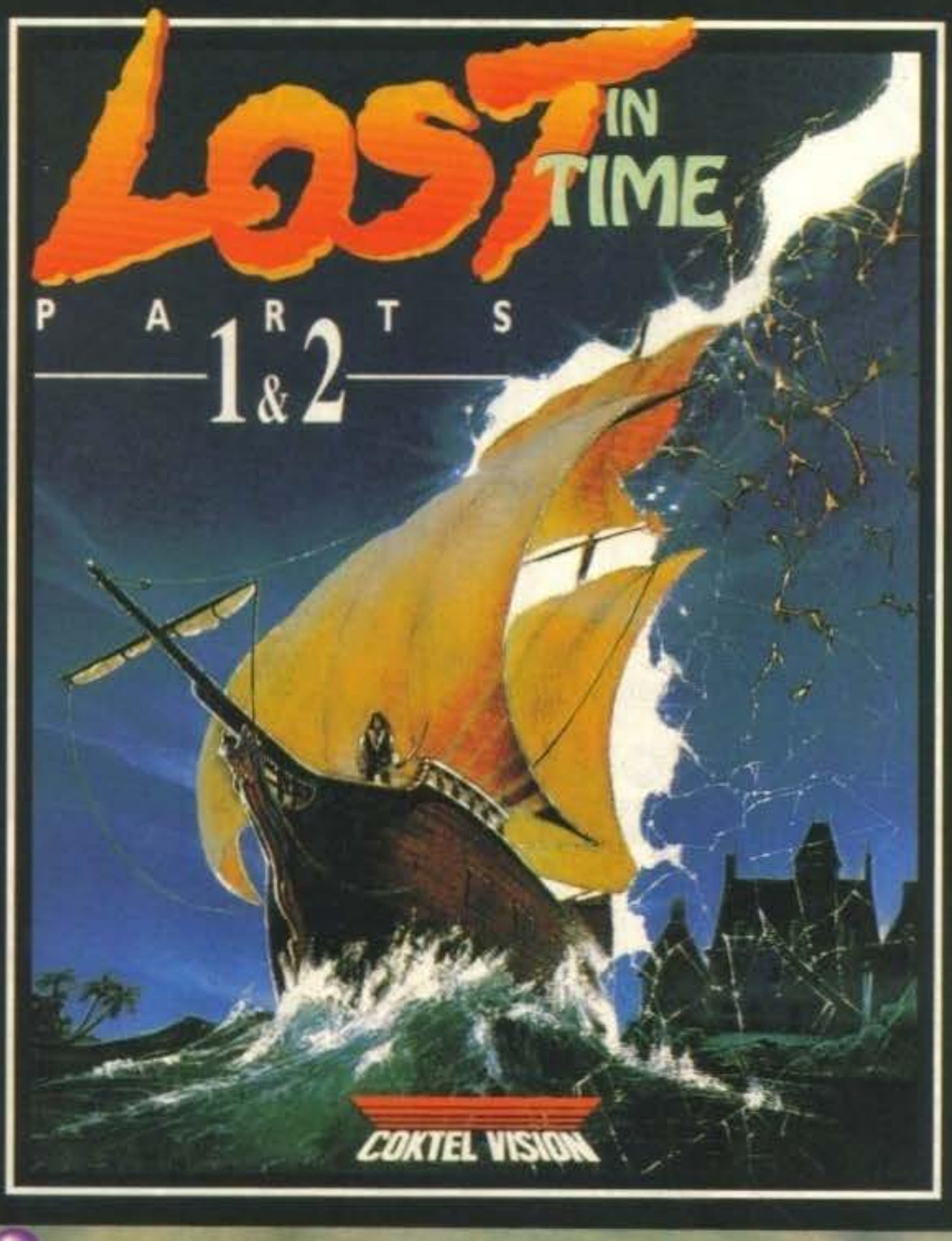
http://www.oldgamesitalia.net/

inali per NINTENDO, con le istruzioni in italian

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION per PC



Ecco cosa succede se la Coktel Vision prova a realizzare un adventure in prima persona con Inca per la testa!

L'HO DETTO E LO CONFERMO, MA PREFERISCO SPIEGARE LE COSE UN PO' PER GRADI. VI RICORDATE DORALICE? EBBENE SÌ, PROPRIO LEI: L'EROINA DI FASCINATION (OVVIAMENTE DELLA COKTEL VISION, CHI ALTRI?). BENE, VISTO CHE CI SIAMO, ANDIAMO UN PO' A RIPESCARE CON LA MEMORIA IL SUDDETTO GIOCO, CON UNA PICCOLA PREMESSA: CI HO GIOCATO APPENA UN POCHETTINO, AL CONTRARIO DI MIO FRATELLO CHE L'HA RISOLTO, QUINDI NON SIATE TROPPO SEVERI! DUNQUE, DICEVO: FASCINATION È STATO IL PRIMO ADVENTURE IN PRIMA PERSONA DELLA COKTEL VISION. COME TUTTI VOI BEN SAPRETE, PERÒ, DA UN PO' DI TEMPO A QUESTA PARTE, IL TRUCCO PER FAR VENDERE UN ADVENTURE È SOPRATTUTTO QUELLO DI FARLO IN TERZA PERSONA (VEDI MONKEY ISLAND E SIMILI) CON PERSONAGGIO PROTAGONISTA BENE IN VISTA MENTRE SI IMPEGOLA NELLE SITUAZIONI PIÙ DIVERTENTI E GROTTESCHE: IN UNA PAROLA UMORISMO SFEGATATO.

BENE. RIUSCIRE A FAR LO STESSO CON UN'AVVENTURA IN SOGGETTIVA È ASSAI PIÙ ARDUO E BISOGNA ONESTAMENTE DIRE CHE IN FASCINATION NESSUNO CI HA PROVATO VERAMENTE, ANZI SI È POSTO SEMPLICEMENTE L'ACCENTO SUGLI OGGETTI E SUI LORO POSSIBILI USI E, COSA NON MENO IMPORTANTE, SULLE GRAZIE DELLA PROTAGONISTA (ANCHE SE QUESTA, A PARTE QUALCHE SEQUENZA "CALDA", NON SI FACEVA VEDERE PRATICAMENTE MAI). IL RISULTATO, COMUNQUE, È STATO UN ADVENTURE PIUTTOSTO CONVENZIONALE CON GRAFICA QUASI INTERAMENTE DISEGNATA.

IL PASSO SUCCESSIVO È STATO WEEN, AMBIENTATO IN UN MONDO FANTASY PIUTTOSTO INSOLITO CHE RIPRENDEVA IL PRECEDENTE SISTEMA DI GESTIONE DEGLI OGGETTI (COME SEMPRE CRUCIALE, VISTO CHE SPESSO E VOLENTIERI SOLO MANIPOLANDO QUATTRO O CINQUE OGGETTI DI FILA CHE SI RIUSCIVA A VEDERE UNA STANZA IN PIÙ), MA CON LA GRANDE INNOVAZIONE DI INTERMEZZI DIGITALIZZATI DI DIMENSIONI RISPETTABILI E A UNA FREQUENZA PERLOMENO DECENTE. LA GRAFICA DEL GIOCO VERO E PROPRIO (NON DELLE SPORADICHE SEQUENZE, SIA CHIARO) RIMANEVA PERÒ DISEGNATA E QUINDI GENERALMENTE COMUNE.

POI CI FU INCA E LA CRITICA SI DIVISE: DA UNA PARTE QUELLI CHE LODAVANO A NON FINIRE LA GRAFICA, DALL'ALTRA QUELLI CHE LO VESSAVANO PER ESSERE UN VOLGARE MISCUGLIO DI GENERI DEJA VU SENZA ALCUNA PARVENZA DI ORIGINALITÀ. COME SEMPRE LA VERITÀ SARÀ NEL MEZZO, MA SE SI GUARDA AL FATTO CHE SONO STATE INTRODOTTE TECNICHE TUTTO SOMMATO NUOVE E, SOPRATTUTTO, IMPLEMENTABILI DA ALTRE PARTI, L'IDEA È DA CONSIDERARSI PIÙ CHE POSITIVA.

E QUI CI SIAMO: IL GIOCO ATTUALMENTE IN ESAME (LOST IN TIME, APPUNTO) È UN ADVENTURE ANCORA UNA VOLTA IN PRIMA PERSONA (O IN SOGGETTIVA, CHE DIR SI VOGLIA) E IL BELLO È CHE ALTERNA SCHERMATE DIGITALIZZATE VERAMENTE SUGGESTIVE (BADATE BENE CHE STO PARLANDO DI VERE E PROPRIE SCHERMATE DI GIOCO) A AMBIENTI IN 3D PRECALCOLATO COME QUELLE DI INCA, AMBIENTATE ALL'INTERNO DI UN GROSSO GALEONE DEL DICIANNOVESIMO SECOLO (E SE QUALCHE PIGNOLO MI DICE CHE NON È UN GALEONE MA UN BRIGANTINO O GIÙ DI LÌ, GLI MOZZO LA LINGUA!).

THE GAMES machine

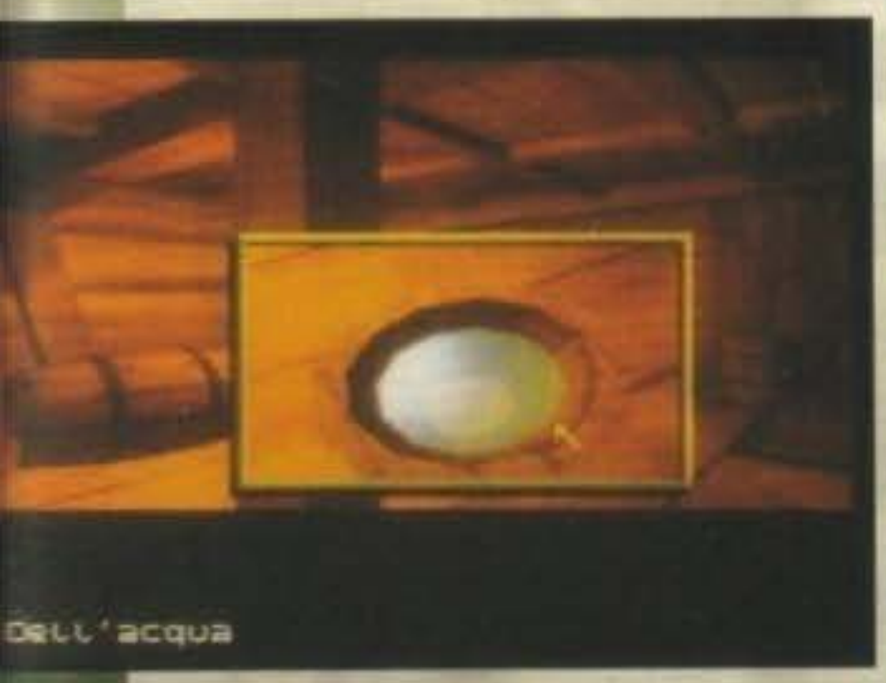
STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MA C'È UN'IMPORTANTISSIMA INNOVAZIONE! NELLE SCHERMATE STATICHE IN BITMAP QUASI OGNI UTILIZZO CORRETTO DEGLI OGGETTI HA COME RISULTATO L'APPARIZIONE IN UN APPOSITO RIQUADRO DI UNA SEQUENZA DIGITALIZZATA CHE VI MOSTRA DORALICE MENTRE LO USA (TRANQUILLIZZATEVI, COMUNQUE (O PURTROPPO): DI DORALICE SI VEDE ABBASTANZA POCO...). MENTRE NEGLI AMBIENTI 3D PRECALCOLATI L'IDENTICO PROCEDIMENTO SU OGGETTI DA ISPEZIONARE COME SGABELLI, SEDIE, TAVOLI, ECCETERA AVRÀ COME RISULTATO L'APPARIZIONE DI UNA SEQUENZA ROTATIVA DI OTTIMO IMPATTO (DI SICURO IN UN ADVENTURE NON SI ERA MAI VISTO NIENTE DEL GENERE!).



AD ESEMPIO, NELLA CAMERA INIZIALE PUNTANDO SULLO SGABELLO DAVANTI A VOI APPARE UN RIQUADRINO E IN ESSO VIENE RUOTATO TUTTO L'AMBIENTE CIRCOSTANTE FINCHE NON VI APPARE IL FONDO DELLO SGABELLO CON UN CHIODO BEN VISIBILE (IL CHIODO ANDRÀ PRESO, DOPODICHÉ LA SEQUENZA SARÀ SEMIDISABILITATA). UN ALTRO ESEMPIO È NELLA STIVA: ESAMINANDO UN BARILE SULLA DESTRA SI OTTIENE UNA PICCOLA PANORAMICA DELL'OGGETTO, MA NIENTE DI FATTO AI FINI DELL'AVVENTURA. IL TRUCCO STA NELL'ESAMINARLO DI NUOVO PER SCOPRIRE UNA BOTTIGLIA DI LUBRIFICANTE (O GIÙ DI LÌ) CELATA AL SUO INTERNO.

OVVIAMENTE LE RAFFINATEZZE NON SI LIMITANO CERTO A SEMPLICI SEQUENZE IN APPOSITE FINESTRELLE. IN INCA C'ERANO VERI E PROPRI DIALOGHI CON ATTORI IN CARNE E OSSA E ANCHE IL PRESENTE GIOCO NON FA ECCEZIONE ANCHE SE MI SEMBRA CHE ONESTAMENTE SE NE FACCIA UN USO PIUTTOSTO ACCESSORIO E TUTTO SOMMATO MONOTONO E CONVENZIONALE.

E QUI PENSO PROPRIO CHE MI TOCCHI RACCONTARE LA TRAMA CHE, A DIRE IL VERO È PIUTTOSTO CONTORTA. IN TEORIA NON DOVREI NEANCHE FARLO PERCHÉ UNO DEI MOTIVI DI INTERESSE DEL GIOCO È PROPRIO QUELLO DI SCOPRIRE IL PERCHÉ DI CERTE ASSURDE SITUAZIONI, MA IL FATTO È CHE SOLO ARRIVANDO A OLTRE METÀ GIOCO SI CAPISCE VERAMENTE QUALCOSA E QUINDI MI SA CHE MI CONVIENE INIZIARE A SPIEGARVI UN PO' DI COSETTE.

TUTTO COMINCIÒ QUANDO DORALICE RICEVETTE IN EREDITÀ DAL SUO ZIETTO BUONANIMA (OVVIAMENTE MAI CONOSCIUTO, MA COSA CREDETE CHE SERVANO I VECCHI ZII? PER BECCARSI DELLE EREDITÀ, NO?) UNO SPLENDIDO MANIERO FRANCESE SULLA COSTA ATLANTICA. IL CASTELLO, DETTO "DE LA PRUNELIÈRE", PERÒ, APPARE STRANAMENTE ABITATO DA QUALCHE FURFANTE O GIÙ DI LÌ. INUTILE DIRE CHE DORALICE PRUNELIER (QUESTO IL SUO NOME PER ESTESO; SINGOLARE, VERO?) SI METTE AD INVESTIGARE E DOPO LUNGHE PERIPEZIE SCOPRE CHE NEI PRESSI DEL CASTELLO È NASCOSTO UN SARCOFAGO EGIZIO CIRCONDATO DA UN MISTERIOSO ALONE FOSFORESCENTE.

NON L'AVESSE MAI SCOPERTO! VIENE ASSALITA (A PAROLE, SIA CHIARO) DA UN CERTO JARLATH EQUS, AL QUALE CERCA DI SPIEGARE CHE IL CASTELLO È SUO, CON TUTTI I SUOI CONTENUTI. FINITO IL DISCORSO VIENE INVESTITA DA UN TURBINE E SVIENE PER RISVEGLIARSI SU UN GALEONE DEL 1840!

IL SUDDETTO JARLATH, INFATTI, VIENE ADDIRITTURA DALL'ANNO 2092, LAVORA (O LAVORERÀ, FATE UN PO' VOI) SUI PROGRAMMI DI SPOSTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE E, COSA ASSAI PIÙ IMPORTANTE, HA RUBATO UN CAMPIONE DI MATERIALE ALTAMENTE RADIOATTIVO DENOMINATO AMERICIUM 1942 DALL'ENORME VALORE MILITARE. INUTILE DIRE CHE LA POLIZIA SPAZIO-TEMPORALE, NELLA PERSONA DI UN CERTO MELKIOR, SI È MESSA ALLA SUA RICERCA PROPRIO NELL'ANNO 1840.

WILLI

D'accordo: quest'avventura fa riflettere. Fa riflettere perché usa contemporaneamente tre diversi tipi di grafica (disegnata, digitalizzata e animata tipo Inca), costringendo moralmente chi gioca a ponderare sul futuro delle avventure. Un po' meno soddisfacente è secondo me l'impostazione dei problemi, che si sforza talmente tanto di essere logica ottenendo quasi l'effetto contrario. Vi basti sapere che la progettista del gioco è un'esperta di ingegneria, e ha permesso ai programmatori mostruose assurdità scientifiche, tipo costruire un'elettrocalamita con filo di ferro, la maniglia di una porta, oltre a una batteria di trattore. Bah! Se preferite, tra le stramberie possiamo citare una botte su cui si può salire in piedi solo se è aperta. Che succede, per caso lo protagonista ha perso i vestiti? Eccettuato questo, sono rimasto colpito: ottima grafica, eccellenti sequenze, notevole giocabilità e soprattutto un commento sonoro di classe: all'inizio, nella nave, la colonna sonora è miscelata allo scricchiolio del legno! Pollice alto, insomma, anche se ancora da migliorare.

http://www.oldgamesitalia.net/

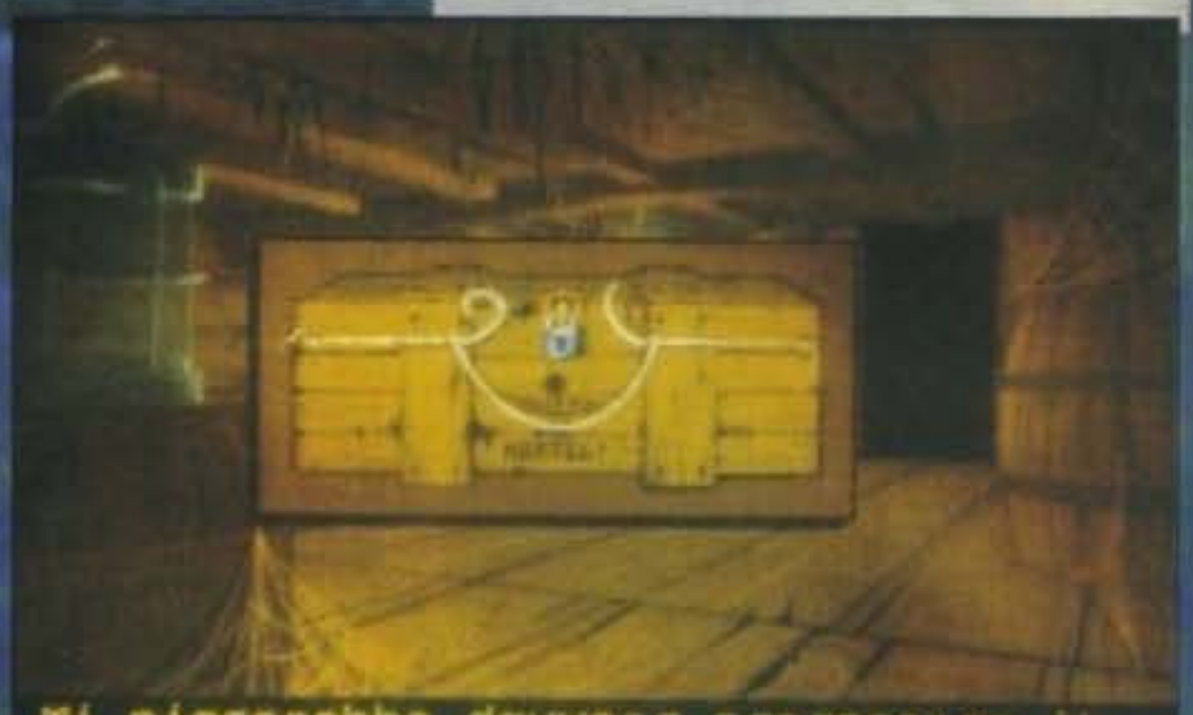
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST IN TIME

OGGETTI: COL TASTO DESTRO SI ATTIVA L'INVENTARIO E SI PUÒ SCEGLIERE COSA ADOPERARE DI VOLTA IN VOLTA. UNA DELLE DOMANDE CHE IL PRINCIPIANTE INIZIALMENTE SI PORRÀ SARÀ: "COME COMBINO GLI OGGETTI TRA LORO VISTO CHE APPENA SCHIACCIO IL TASTO DESTRO MI SI SVUOTA LA MANO?". PRESTO DETTO: UNA VOLTA SELEZIONATO UN OGGETTO SI TRATTA DI PORTARE IL CURSORE IN

IL PIANO DI JARLATH, INFATTI, ERA SEMPLICE E ALLO STESSO TEMPO GENIALE: PORTARE IL MATERIALE INDIETRO DI 3000 ANNI E SORVEGLIARNE DA VICINO LO SVILUPPO. E DOVE CREDETE CHE L'ABBIA NASCOSTO? NEL SARCOFAGO DEL GALEONE DI PRIMA, CHE HA COME ROTTA L'ISOLA DI SAN CRISTOBAL, MA CHE IN REALTÀ SI INABISSERÀ A DUE PASSI DAL CASTELLO DI DORALICE.
E SE FOSSE TUTTO COSÌ SAREBBE ANCHE TROPPO FACILE: DOPO AVER PARLATO CON VOI NEL 1992 (PURTROPPO), JARLATH SI È RICATAPULTATO NEL PASSATO TRASCINANDOVI DIETRO A SUA INSAPUTA PER UCCIDERE QUALCHE



Il ritratto

VOSTRO ANTENATO IN MODO DA CANCELLARE PER SEMPRE LA VOSTRA ESISTENZA E IMPEDIRVI DI PRENDERE POSSESSO DEL CASTELLO E QUINDI DEL SARCOFAGO COL MATERIALE RADIOATTIVO.
CONFUSI DA QUESTA GIRANDOLA DI PARADOSSI SPAZIOTEMPORALI SULLA SCIA DI RITORNO AL FUTURO? BEH, LO CAPIREI BENISSIMO, MA VOGLIO STUPIRVI ANCORA DICENDO CHE IL GIOCO È ANCORA PIÙ INCASINATO: ALLA PARTENZA SIETE GIÀ SUL GALEONE NELL'ANNO 1840 E DOVETE TROVARE L'AGENTE MELKIOR, IL QUALE VI CHIEDERÀ DI SPIEGARGLI COME SIETE CAPITATA LÌ, E SOLO ALLORA COMINCERETE A RACCONTARE DELL'EREDITÀ E INIZIERETE A GIOCARE NEL 1992.
BENE, PIÙ O MENO CI SIAMO: LA TRAMA GIÀ LA CONOSCENTE, LA TECNICA IMPLEMENTATA NEL GIOCO PURE, MANCA SOLO DA DEFINIRE L'USO DELL'INTERFACCIA UTENTE. QUESTA È, OVVIAMENTE, A MOUSE E RICALCA IN GRANDISSIMA PARTE QUELLA DI WEEN CON ALCUNE SIGNIFICATIVE MIGLIORIE SU CUI ARRIVEREMO IN SEGUITO.
IN PRATICA SI TRATTA DI MUOVERE IL CURSORE PER LO SCHERMO ALLA RICERCA DI OGGETTI UTILI O AZIONABILI. QUESTI, INFATTI, VERRANNO EVIDENZIATI CON UN NOME IN BASSO ALLO SCHERMO, NOME CHE VI FARÀ CAPIRE CHE PROBABILMENTE DOVETE FARCI QUALCOSA (È QUASI UNA PARAFRASI DEL FAMOSO DETTO MILITARE: "SE SI MUOVE, SPARA!").
INOLTRE, COME ORMAI SUCCEDE IN QUESTI CASI, IL VOSTRO CURSORE È "INTELLIGENTE" E SA GIÀ SE DEVE ESAMINARE, PRENDERE, PARLARE, ECC. L'UNICO DISCORSO A PARTE LO MERITA DUNQUE LA GESTIONE DEGLI

VERSO LA CAPANNA

ALTO ALLO SCHERMO E SCEGLIERE TRA LE ICONE APPENA APPARSE LA BORSA (CHE È SEMPRE L'INVENTARIO): COSÌ POTRETE CLICCARE COL VOSTRO OGGETTO SU UNO QUALSIASI DEGLI OGGETTI A VOI RIMASTI E, SE LA COMBINAZIONE È POSSIBILE, APPARIRÀ IL RISULTATO SOTTO FORMA DI SEQUENZA ANIMATA.
NESSUN PROBLEMA, INVECE, PER I DIALOGHI: SONO PILOTATI AUTOMATICAMENTE E NON CI SONO STRUTTURE AD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALBERO O ALTRE RAFFINATEZZE: SERVONO SOLO A RACCONTARE GLI AVVENIMENTI E A SFAMARE GLI ATTORI CHE SONO STATI FILMATI.

E VISTO CHE VI ABBIAMO PARLATO PRIMA DI ICONE CHE APPAIONO MIRACOLOSAMENTE APPENA SI SPOSTA IL CURSORE IN ALTO, ECCOVELE DESCRITTE PER ESTESO PARTENDO DA SINISTRA: CARICAMENTO/SALVATAGGIO, JOLLY (POTETE USARLO SOLO IN RARISSIMI CASI PER OTTENERE DEI CONSIGLI), AGENDA (UTILE PER RIVEDERSI I DIALOGHI PASSATI), INVENTARIO, MAPPA DI SPOSTAMENTO (PERMETTE DI PASSARE ISTANTANEAMENTE ALLE LOCAZIONI VISITATE IN PRECEDENZA IN UN BATTER D'OCCHIO), OPZIONI (GESTIONE MUSICA E PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO DEL GIOCO).

FINALMENTE! E ORA, IN ULTIMA ANALISI, NON MI RESTA CHE DEFINIRE LA CONFIGURAZIONE MINIMA NECESSARIA PER UN SIMILE MEGA-ADVENTURE. VE LA CAVATE CON POCO, TUTTO SOMMATO: MINIMO UN AT 286 A 16 MHz (ANCHE SE È CONSIGLIATO ALMENO UN 386) CON SOLI 640K DI RAM BASE. NIENTE BAGGIANATE COME MEMORIA ESTESA O ESPANSA, QUINDI.

INOLTRE: UNA SCHEDA VGA, UN MOUSE (EH, SÌ, NIENTE TASTIERA!) E UN HARD DISK CON DAI 7 AI 21 MEGA LIBERI. SE UNA SIMILE DIFFERENZA DI MEGABYTE VI SEMBRA STRANA L'ARCANO È PRESTO SVELATO: IL PROGRAMMA È DIVISO IN DUE EPISODI DISTINTI E NESSUNO VI OBBLIGA A INSTALLARE ENTRAMBI. ANZI, SE VOLETE POTETE BENISSIMO COMINCIARE DAL SECONDO, CIOÈ DA METÀ GIOCO. I SINGOLI EPISODI OCCUPANO CIRCA 10 MEGA CIASCUNO IN VERSIONE COMPLETA E 7 IN

REVIEW

QUELLA RIDOTTA. NON CHIEDETEMI LA DIFFERENZA PERCHÉ DA SEMPRE IO INSTALLO I GIOCHI AL COMPLETO PER GUSTARMELI FINO IN FONDO, DICIAMO CASOMAI CHE SUPPONGO MANCHINO TUTTE LE SEQUENZE ANIMATE CHE RENDONO QUESTO GIOCO COSÌ SPECIALE, QUINDI NON VI CONSIGLIO DI TENTARCI.

TORNANDO AL DISCORSO DI PRIMA, INFINE, È VIVAMENTE CONSIGLIATA UNA SCHEDA SOUNDBLASTER PERCHÉ IL GIOCO COMPRENDE OTTIMI EFFETTI SONORI. GIUSTO A TITOLO DI CURIOSITÀ VI ANNUNCIO ANCHE CHE PRESTO USCIRÀ ANCHE LA VERSIONE SU CD-ROM CON DIALOGHI SCRITTI E PARLATI (OVVIAMENTE IN INGLESE, PENSO). LA VERSIONE SU DISCO, INVECE, È INTERAMENTE IN ITALIANO E TRADOTTA CON BUONA COMPETENZA.

G.B.

PC

Uno solo cosa non me l'aspettavo: che la Coktel Vision ripescasse le routine di Inca (gioco bello quanto volete, ma più un dimostrativo sulle capacità di un PC che altro) per realizzare una nuova avventura molto più coinvolgente. Adesso però non cominciate a chiedervi cose tipo: "sarà divertente come Monkey Island?" o cose simili. E' tutto un altro genere: tanto per cominciare l'ambiente di gioco è zero e la prima cosa che veramente trascina del gioco è la voglia di vedere tutte le sequenze animate e le bellissime schermate in bitmap, in sostanza la grafica di gioco, senza comunque dimenticare gli ottimi effetti sonori (la musica, invece, mi sembra davvero convenzionale). La seconda cosa che vi trascinerà sarà invece la voglia di scoprire come cavolo vi siete cacciati in un pasticcio del genere (in una parola: la trama, che comunque vi ho già spiegato). Dovendo comunque valutare questo programma con un minimo di senso critico, devo precisare che è piuttosto frequente rimanere bloccati per dieci minuti e poi riuscire ad andare avanti solo dopo aver provato tutte le combinazioni di oggetto su oggetto e aver ottenuto (per caso, sia chiaro) qualcosa di bizzarro. Un ottimo esempio è a circa il 15%, 20% del gioco: bisogna versare dell'aceto in una batteria vuota per renderla utilizzabile. Bah. Anche la longevità mi lascia un po' perplessa: sulle prime mi sembrava un po' difficile, ma poi con grande perseveranza sono arrivato in neanche una giornata al 59% di risoluzione.

Concludendo, insomma è un adventure di gran livello, un po' troppo basato sull'utilizzo corretto degli oggetti, fors'anche un po' corto, ma non per questo si deve sminuire un'ottima realizzazione tecnica e il lavoro di traduzione in italiano intrapreso dalla casa. In ogni caso un'esperienza da provare!

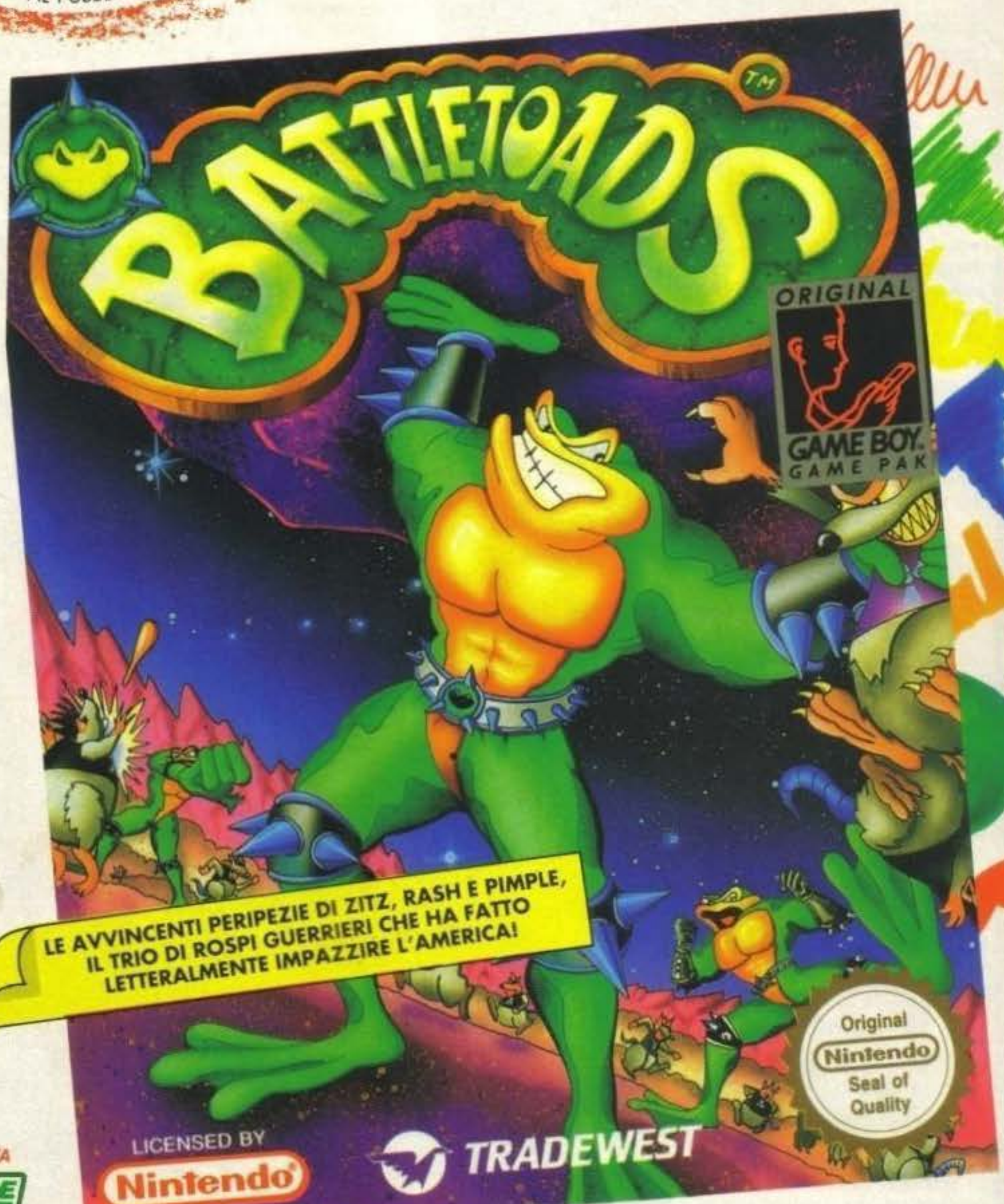
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™



CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

SALDIMANIA

TOYS LEADER

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano

NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1991 RARE LTD. LICENSED BY TRADEWEST, INC. BY RARE COIN-IT, INC. © TRADEWEST INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per PC

SPACE HULK

Chi di voi è appassionato di boardgame, o quantomeno conosce la casa inglese Games Workshop, avrà sicuramente riconosciuto in questo titolo uno dei più famosi giochi da tavolo della saga di Warhammer 40000, ennesima simulazione degli scontri all'ultimo sangue tra i più possenti guerrieri dell'Imperatore e l'orrore ultimo, la razza aliena che già tanti sistemi stellari ha distrutto, i Tyranid (naturalmente con le loro orde di Genestealer).

QUANDO PER LA PRIMA VOLTA, CIRCA DUE ANNI FA, LA GREMLIN GRAPHICS ADATTÒ PER COMPUTER SPACE CRUSADE, L'UNIVERSO IDEATO DALL'EQUIPE DELLA GAMES WORKSHOP APPRODÒ MASSICCIAMENTE ANCHE IN ITALIA.

MA QUELLO DEI VIDEOGIOCHI NON È L'UNICO ASPETTO DEL FENOMENO CHE HA PORTATO UN PUBBLICO SEMPRE MAGGIORE AD ADDENTRARSI NEI GOTICI MEANDRI DEL MONDO DI WARHAMMER 40000. INFATTI, QUELLO CHE ORIGINARIAMENTE ERA NATO COME UN SISTEMA DI REGOLE PER GESTIRE COMBATTIMENTI SU MEDIA SCALA TRA MINIATURE, CON UN BACKGROUND PSEUDO-FANTASCIENTIFICO, È ANDATO VIA-VIA AMPLIANDOSI CON ESPANSIONI,

MATERIALE AGGIUNTIVO, ROMANZI E TUTTA UNA GAMMA, PERALTRO PARECCHIO VASTA, DI GIOCHI ALLEGATI. TUTTO CIÒ NON HA FATTO ALTRO CHE ESPANDERE L'UNIVERSO ORIGINARIO, DONANDOGLI UNO SPESSORE SEMPRE MAGGIORE, E ARRICCHENDOLO DI DETTAGLI E NOZIONI INEGUAGLIABILI.

IL RISULTATO È UN MONDO MOLTO COMPLESSO, ARTICOLATO SU DI UNA GALASSIA CHE POTREBBE BENISSIMO ESSERE LA NOSTRA, O UNA VIA LATTEA PARALLELA, ORIGINARIAMENTE SOTTO STRETTO CONTROLLO DA PARTE DELLA RAZZA UMANA, MA IN SEGUITO COSTANTEMENTE LACERATA DA TERRIBILI GUERRE CHE MINACCIANO DI FAR ESTINGUERE LE RAZZE PIÙ DEBOLI.

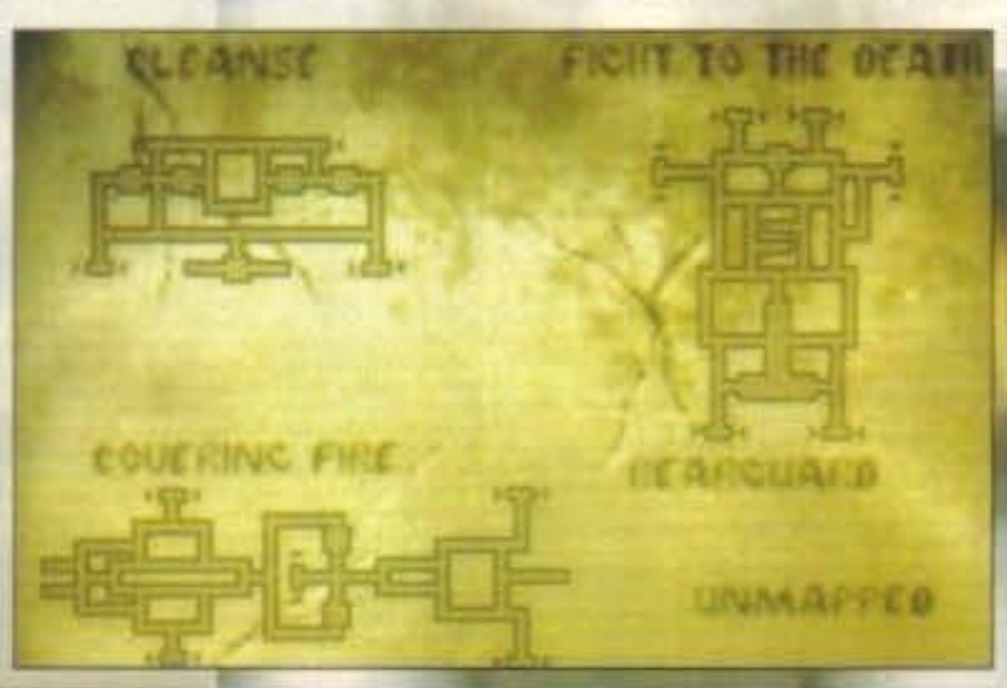
LA STORIA DI QUESTO MONDO È MOLTO PECULIARE, ED È INCENTRATA SULL'AVVENTO, PRESSO LA RAZZA UMANA, DI UN NUOVO MESSIA, UN UOMO DOTATO DI TALI POTERI PSICHICI DA VENIR CONSIDERATO UN VERO E PROPRIO DIO. COSTUI SI IMPOSE SU TUTTI I SUOI SIMILI, E RIUNÌ LA RAZZA UMANA SOTTO IL SUO DOMINIO, DIVENENDONE L'ASSOLUTO IMPERATORE. SOTTO IL SUO REGNO L'UMANITÀ CREBBE E SI ESPANSE E IL SUO NOME DIVENNE SINONIMO DI SANTITÀ, VENENDO PERFINO CIRCONDATO DAGLI ADEPTI DI UNA NUOVA RELIGIONE DI CUI EGLI ERA IDOLO, ALTO SACERDOTE E DIVINITÀ STESSA...

PER RIUSCIRE A COPRIRE LE VASTE DISTANZE CHE SEPARAVANO I MONDI DELL'IMPERO, I VASCELLI TERRESTRI DOVEVANO PERÒ ABBANDONARE LO SPAZIO REALE PER ADDENTRARSI NEL WARP. MA QUESTA DIMENSIONE ALTERNATIVA ERA ED È LA DIMORA DELLE DIVINITÀ DEL CAOS, IL CUI VOLERE È LA PERVERSIONE DI TUTTI GLI ESSERI VIVENTI E LA LORO RELATIVA SOTTOMISSIONE. I VASCELLI PRESTO VENNERO ATTACCATI E CADDERO IN MANO DEGLI DEI OSCURI, E IN BREVE LE FORZE DEL CAOS PRESERO ANCHE A INVADERE I MONDI DELLO SPAZIO REALE.

PER RIUSCIRE A FERMARE LE ORDE DEMONIACHE CHE SI STAVANO RIVERSANDO IN QUESTO UNIVERSO, L'IMPERATORE CREÒ UNA SERIE DI UOMINI SUPERIORI, MODIFICATI GENETICAMENTE PER DIVENIRE LA MASSIMA ESPRESSIONE DELLE CAPACITÀ GUERRIERE DELL'HOMO SAPIENS, E POSE QUESTI UOMINI A CAPO DI LEGIONI DI GUERRIERI GENERATI PER CLONAZIONE DAI PRIMI I QUALI VENNERO CHIAMATI PRIMARCHI. LE LEGIONI DIVENNERO SEMPRE PIÙ VASTE E PRESERO IL NOME DI CAPITOLI. OGNI CAPITOLO ERA AUTO SUFFICIENTE, MODERNA TRASPOSIZIONE DEI DEGLI ORDINI CAVALLERESCHI, DI CUI CONDIVIDEVANO LA GERARCHIA, IL GERGO, E IL SENSO DELL'ONORE E DELLA FEDELTÀ. MOLTE E PORTENTOSE FURONO LE GESTA DI QUEI CAPITOLI, GLI ANGELI SANGUINARI, GLI ULTRAMARINE, GLI ANGELI OSCURI, EROI CHE ESPANSERO LE FRONTIERE DELL'UOMO E RESPINSERO IL CAOS.

MA NEL CUORE DI UNO DEI PRIMARCHI L'OMBRA DEL CAOS AVEVA LASCIATO I SUOI SEMI, E HORUS, MAGGIORE DEI PRIMARCHI, SI RIBELLÒ CERCANDO DI DISTRUGGERE IL POTERE DELL'IMPERATORE, TRASCINANDO NELLA TENEBRA QUATTRO DEI SUOI FRATELLI PRIMARCHI CON I LORO CAPITOLI, E INNUMEREVOLI ALTRI GUERRIERI.

QUANDO LA LOTTA TRA LE FORZE DELL'IMPERO E I RINNEGATI DI HORUS RAGGIUNSE LA TERRA, LO STESSO IMPERATORE COMBATTÉ CONTRO IL SUO "FIGLIO RIBELLE",



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE HULK

MA ERA TALE IL POTERE CHE GLI DEI OSCURI AVEVANO RIPOSTO IN HORUS, CHE L'IMPERATORE RIUSCÌ A SCONFIGGERLO SOLO RIPORTANDO FERITE TANTO GRAVI DA ESSERE COSTRETTO A VIVERE PER IL RESTO DELL'ETERNITÀ IN UNA MACCHINA DI SUPPORTO VITALE.

IL PERICOLO DEL CAOS ERA STATO RESPINTO E L'IMPERO STAVA RISOLLEVANDOSI QUANDO UNA NUOVA RAZZA FECE LA SUA COMPARSA, I TYRANID.

QUESTE CREATURE ALIENE SONO TUTTE LEGATE MENTALMENTE TRA LORO E POSSIEDONO IL TERRIBILE POTERE DI MUTARE LE PROPRIE VITTIME AGENDO SUL LORO CODICE GENETICO, COSÌ DA ASSOGGETTARLE AL VOLERE DELLA LORO RAZZA. AVANGUARDIA E GUERRIERI DEI TYRANID SONO I GENESTEALER, ESSERI MOSTRUOSI MUNITI DI POSSENTI MASCELLE E SEI ZAMPE, CAPACI DI LACERARE CON UGUAL FACILITÀ CARNE, ACCIAIO, O PLASTICA. DIFFICILMENTE LE FORZE DELL'IMPERO SI SONO SCONTRATE CON LE ORDE DEI TYRANID IN CAMPO APERTO, PREFERENDO QUESTE ULTIME GLI SPAZI ANGUSTI E I CORRIDOI BUI DELLE CITTÀ DELL'UOMO O GLI INNUMEREVOLI RELITTI CHE ATTRAVERSANO IL WARP, DENOMINATI HULK.

PER COMBATTERE I GENESTEALER IN QUESTI AMBIENTI, LA PIÙ POTENTE ARMA DI CUI DISPONGA L'IMPERO È COSTITUITA DAI VETERANI DEI VARI CAPITOLI, GLI APPARTENENTI ALLE VARIE COMPAGNIE N°1, I QUALI HANNO IL DIRITTO DI INDOSSARE ALCUNI DEI PIÙ ANTICHI ARTEFATTI DEL CAPITOLO, LE TERMINATOR POWER ARMOUR.

LE CORAZZE TERMINATOR, DI PLASTACCIAIO, PESANO PARECCHIE DECINE DI CHILI, E SONO TANTO INGOMBRANTI CHE IL MARINE CHE DEVE INDOSSARNE UNA DEVE ESSERE PROVVISTO DI SETTE JACK LUNGO LA SUA COLONNA VERTEBRALE, ALL'INTERNO DEI QUALI VERRANNO INSERITI I GIUNTI DI CONTROLLO DELLA CORAZZA. L'ARMATURA TERMINATOR È UN VERO E PROPRIO CARRO ARMATO BIPEDE, CAPACE DI RESISTERE A UN IMPRESSIONANTE AMMONTARE DI FUOCO, E IN GRADO DI SPRIGIONARE TANTA POTENZA DISTRUTTRICE DA DIVENIRE QUASI INARRESTABILE, MA CONTRO I GENESTEALER QUESTE CORAZZE SONO APPENA SUFFICIENTI.

PROTAGONISTA DI SPACE HULK È LA COMPAGNIA DEATHWING, PRIMA COMPAGNIA DEL CAPITOLO DEGLI ANGELI OSCURI. I MARINE DELLA DEATHWING SONO RINOMATI IN TUTTO L'IMPERO PER LA LORO POTENZA, DETERMINAZIONE E VALORE E, A DIFFERENZA DI TUTTO IL RESTO DEL CAPITOLO IL CUI COLORE DELLE ARMATURE È VERDE SCURO, INDOSSANO CORAZZE BIANCHE, IN ONORE POI DELLE LORO IMPRESE QUASI SEMPRE DISPERATE, IL SIMBOLO DEL CAPITOLO, UNA SPADA ALATA, SUI LORO STEMMI È UNA SPADA SPEZZATA.

IN SPACE HULK CI SI TROVA A GUIDARE E GESTIRE I TERMINATOR DI QUESTA COMPAGNIA, ATTRAVERSO INNUMEREVOLI MEANDRI, SALONI E CORRIDOI TUTTI UGUALMENTE INFESTATI E PERICOLOSI.

LA SCHERMATA PRINCIPALE È COMPOSTA DA SEI FINESTRE, DI CUI CINQUE SONO OCCUPATE DALLE VISUALI IN SOGGETTIVA DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA, MENTRE LA SESTA È OCCUPATA DALLA MAPPA TATTICA, ILLUSTRANTE LA SEZIONE DI SCENARIO RAGGIUNGIBILE DAGLI SCANNER A CORTO RAGGIO DELLA SQUADRA, UTILE PER AVERE SOTT'OCCHIO LA POSIZIONE DEI PROPRI FRATELLI MARINE ED EVENTUALMENTE NOTARE L'APPROCCIO DI FORZE OSTILI. SOTTO OGNI FINESTRA DEI MARINE SONO POSTE SEI CASELLE CHE VERRANNO OCCUPATE DI VOLTA IN VOLTA DALLE ICONE-ORDINI CHE ASSEGNERETE A OGNI MEMBRO DELLA SQUADRA, MENTRE LA SESTA VERRÀ OCCUPATA DALL'ICONA RAPPRESENTANTE L'EVENTUALE OGGETTO CHE VI POTREBBE CAPITARE DI RACCOGLIERE DURANTE UNA MISSIONE.

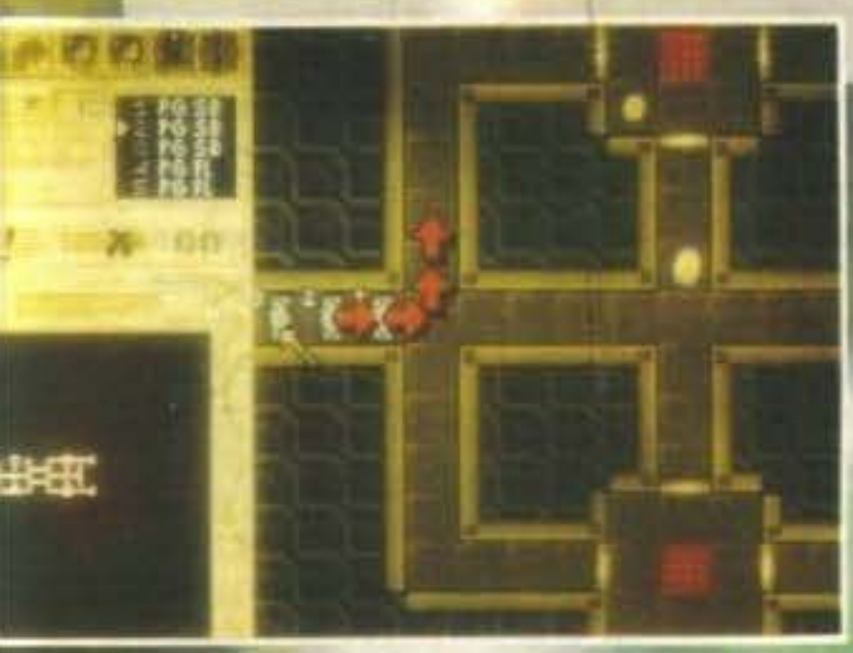
TRAMITE LA FINESTRA DELLA MAPPA È POSSIBILE PASSARE A UNA SCHERMATA TATTICA, DIVISA IN DUE PARTI PRINCIPALI: A DESTRA UNA FINESTRA OCCUPANTE METÀ DELLO SCHERMO VI MOSTRERÀ DALL'ALTO LA DISPOSIZIONE DELLA VOSTRA SQUADRA, I MURI PERIMETRALI DI UN GRUPPO LIMITATO DI AMBIENTI (QUELLI PRESENTI NELLA MAPPA TATTICA DELLA SCHERMATA PRINCIPALE), GLI EVENTUALI "BLIP" DEGLI ALIENI IN AVVICINAMENTO, GLI ALIENI VISIBILI E LE FRECCE DI PROGRESSIONE DEI VOSTRI MARINE, COSÌ DA VEDERNE INDICATO IL "PATH" ATTRAVERSO I CORRIDOI; A SINISTRA, INVECE, NELLO STESSO SPAZIO CHE NELLA SCHERMATA PRINCIPALE ERA OCCUPATO DALLA MAPPA TATTICA, ABBIAMO LA MAPPA COMPLETA DELLA ZONA DI HULK INTERESSATA DALLA MISSIONE IN CORSO, MENTRE IN ALTO RISPETTO A QUESTA UNA SERIE DI FINESTRE E ICONE. OLTRE ALLA FINESTRA INDICANTE I VARI MARINE E I LORO ARMAMENTI, QUI SI HANNO A DISPOSIZIONE TUTTI GLI ORDINI CHE È POSSIBILE IMPARTIRE LORO, COME AVANZARE, GIRARSI A DESTRA O A SINISTRA, FAR FUOCO, APRIRE O CHIUDERE LE PORTE, OLTRE AD ALCUNI "TASTI", LA CUI ATTIVAZIONE VI PERMETTE DI VEDERE IL CAMPO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

DI FUOCO DEI VOSTRI TERMINATOR, OPPURE CANCELLARE I LORO ORDINI PER IMPARTIRNE DEGLI ALTRI.
IN QUESTA SCHERMATA, COSÌ COME IN QUELLA PRINCIPALE È INDICATO IL TEMPO DI "FREEZE". IL FREEZE È LA POSSIBILITÀ DI CONGELARE IL TEMPO DI GIOCO, PER PERMETTERVI DI AGIRE TEMPESTIVAMENTE DI FRONTE ALLE VARIE INSIDIE DELLA MISSIONE, O ATTRIBUIRE GLI ORDINI AI MARINE. IL FREEZE A DISPOSIZIONE DEL GIOCATORE È RAPPRESENTATO DA UNA BARRA ORIZZONTALE CHE UNA VOTA ATTIVATA, BLOCCHERÀ IL GIOCO, MA COMINCERÀ MAN MANO AD ACCORCIARSI, FINO A SCOMPARIRE. PIÙ TEMPO SI PASSA A GIOCARE "IN TEMPO REALE",



MAGGIORE SARÀ LA QUANTITÀ DI FREEZE CHE SI RECUPERERÀ; TUTTO CIÒ MANTERRÀ TERRIBILMENTE SULLE SPINE QUALUNQUE GIOCATORE, GARANTENDO DISCRETE SCARICHE D'ADRENALINA.
UNA VOLTA ASSEGNATI GLI ORDINI E TOLTO IL FREEZE, VEDREMO LE ICONE ORDINI DELLA SCHERMATA PRINCIPALE, SCOMPARIRE MAN MANO CHE LE AZIONI VERRANNO COMPIUTE MENTRE NELLE FINESTRE DEI TERMINATOR, VEDREMO LA SCENA EVOLVERSI MENTRE I NOSTRI FRATELLI AVANZERANNO PER I CORRIDOI, SVOLTANDO AI VARI ANGOLI E COPRENDOSI LE SPALLE L'UN CON L'ALTRO. LA PIÙ GRANDE DELLE CINQUE FINESTRE SOGGETTIVE DEI TERMINATOR, È QUELLA CHE VI FORNIRÀ LA SITUAZIONE DI QUELLO CHE DI VOLTA IN VOLTA VI INTERESSERÀ MAGGIORMENTE, È INFATTI POSSIBILE PASSARE DA UN TERMINATOR ALL'ALTRO, ANCHE DURANTE L'ESECUZIONE DELLE AZIONI, MAGARI PER FARLO SPARARE, O PER FARGLI ESEGUIRE DELLE AZIONI, MANUALMENTE, SENZA L'ASSEGNAZIONE DEGLI ORDINI, PER UN CONTROLLO PIÙ DIRETTO.
MA CHE DIRE DEI GENESTEALER? TERRIFICANTI.
VE LI VEDRETE SBUCARE DALLE PARETI, MENTRE I VOSTRI MARINE URLERANNO "AMBUSH", E SPESSO, PRIMA CHE I MALCAPITATI POSSANO IMBRACCIARE LE LORO ARMI, O CHE SI POSSA PASSARE DA UN MARINE A UN ALTRO, VEDRETE IL MALCAPITATO FATTO LETTERALMENTE A PEZZI, E LA SUA FINESTRA OSCURARSI CON IL CLASSICO SCHERMO A NEBBIA TIPICO DEI MONITOR SCOLLEGATI. LA VELOCITÀ CON CUI I GENESTEALER PROCEDONO NEI CORRIDOI È IMPRESSIONANTE, E IL LORO NUMERO SPAVENTOSO. SPESSO IN INFERIORITÀ NUMERICA, SPESSO SURCLASSATI NEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO, L'ARMA DEI TERMINATOR, QUELLA CHE RISOLVERÀ A LORO FAVORE LE SITUAZIONI, SARÀ COMUNQUE L'INCREDIBILE VOLUME DI FUOCO, MA È MEGLIO NON ABUSARNE.
CAPITERÀ INFATTI DI VEDER APPARIRE SULLO SCHERMO DEL TERMINATOR CHE STA SPARANDO LA SCRITTA "JAMMED" DI VOLTA IN VOLTA, QUESTA INDICA L'INCEPPAMENTO DELL'ARMA, E SE LA COSA DOVESSE ACCADERE PROPRIO MENTRE UNA DI QUESTE "ABOMINAZIONI" SI STIA PRECIPITANDO VERSO IL MALCAPITATO, BEH, O SI HA UN FRATELLO MARINE IN COPERTURA DEL PRIMO, O SI AVRÀ UN TERMINATOR DI MENO.
GLI SCHEMI COMPORTAMENTALI DEI GENESTEALER, SEPPUR RIPETITIVI, SONO COMUNQUE LETALI, E NON SEMPRE SCEGLIERANNO D'AVVENTARSI FRONTALMENTE VERSO I VOSTRI FUCILI BOLTER, SPESSO INFATTI SI FERMERANNO AD ATTENDERVI DIETRO GLI ANGOLI, O TENTERANNO AZIONI DI FIANCHEGGIAMENTO.
IL NUMERO DELLE MISSIONI DISPONIBILI È ELEVATISSIMO: DUE SERIE DI "TUTORIAL" (BASIC E ADVANCED), CHE PERÒ, FIN DA DOPO LA PRIMA DI TRAINING AVRANNO BEN POCO, PIÙ UNA SERIE COMPLETA DI MISSIONI "ORIGINALI", OSSIA QUELLE TRATTE DIRETTAMENTE DAGLI SCENARI DEL BOARDGAME, CON TITOLI ALLETTANTI CHE VANNO DA CERCA E DISTRUGGI A MISSIONE SUICIDA, DA PERIMETRO DIFENSIVO A RETROGUARDIA, OPPURE IL BLOCCO DELLE MISSIONI DEATHWING, CON LA VARIANTE A UNA O A DUE SQUADRE.
LA GRAFICA È ECCELLENTE, ALMENO A TRATTI, SEBBENE I CORRIDOI NON SIANO ESATTAMENTE PIENI DI OGGETTI CON CUI INTERAGIRE, O TROPPO DIVERSI FRA LORO, FINENDO COSÌ PER ASSOMIGLIARSI QUASI TUTTI FRA LORO (FORSE PER RICREARE I CORRIDOI SPOGLI DEL BOARDGAME?). L'ATMOSFERA È COMUNQUE RESA MOLTO BENE, CON UNA SCARSA ILLUMINAZIONE, PESANTI PORTE CORAZZATE E STANZE CHE VEDRETE RIEMPIRSI DI LIQUIDO ALIENO E SANGUE MAN MANO CHE SI RIEMPIRANNO DI CADUTI.

PC

Arrivarono dunque ai commenti più quasi interessanti. Space Hulk è cambiato nel tempo che le macchine sono molto cresciute nel loro numero, ma a volte bastano ad assicurare che il gioco non sembra rendere in due soli megabyte. L'atmosfera grazie al suo e bianco il programma, l'ottimo background e il fatto di vedere da Terminator così impressionanti e letali, non possono però che rendere quello gioco l'ideale per qualunque appassionato del mondo di Warhammer 40000, che sobbalzerà letteralmente ogni volta che vedrà il Boltar incappato, e che vedrà in Genestealer la minaccia sulla sua fila da una parete, esattamente come la Famiglia Psichica "ci gelida di" ... Per l'imperatore!"
Pienamente il commodore della Deathwing.
"Comunque la Lincoln d'Oro!"

TECNICA
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE
GLOBALE
86

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WAR IN THE GULF

A circa due anni di distanza dal terribile conflitto nel Golfo Persico, gli stessi autori di Team Yankee e Pacific Islands sfornano un'altra avvincente simulazione bellica. War in the Gulf!

3 GENNAIO 1991: TUTTO IL MONDO È CON IL FIATO SOSPESO, UN'ALTRA GUERRA SANGUINOSA E POTENZIALMENTE LETALE PER L'INTERO GENERE UMANO SEMBRA ORMAI INEVITABILE. DOPO AVER PREPOTENTEMENTE RIVENDICATO L'ANNESSIONE DEL PICCOLO STATO DEL KUWAIT ALL'IRAQ, SADDAM HUSSEIN OCCUPA MILITARMENTE LA REGIONE COSTRINGENDO GLI STATI UNITI E IL CONTINGENTE EUROPEO AD UNA GUERRA CHE TROVA LA SUA CAUSA SCATENANTE NELL'AVIDITÀ UMANA DI POTERE E NEL FANTASTICO MIRAGGIO DEL CONTROLLO DEI NUMEROSISSIMI POZZI PETROLIFERI PRESENTI SUL TERRITORIO KUWAITIANO. I MEZZI E GLI ARMAMENTI BELLICI UTILIZZATI IN QUESTO BREVE CONFLITTO FURONO NUMEROSISSIMI COME I FAMOSI MISSILI SCUD O GLI STESSI MEZZI CINGOLATI CHE AVRETE LA POSSIBILITÀ DI GUIDARE E CONDURRE ALL'ATTACCO IN QUESTA NUOVA SIMULAZIONE TARGATA EMPIRE. WAR IN THE GULF SI PRESENTA INFATTI COME UNA VERA E PROPRIA SIMULAZIONE DI CARRO ARMATO IN CUI L'ELEMENTO STRATEGICO SVOLGE UN RUOLO DI PRIMO PIANO. MA VEDIAMO DI ADDENTRARCI NEI PARTICOLARI E DESCRIVERE LE CARATTERISTICHE SALIENTI DI QUESTO NUOVO PRODOTTO. SCHIERATI DALLA PARTE DEL KUWAIT FARETE PARTE DELLE TRUPPE STATUNITENSI E IL VOSTRO COMPITO SARÀ QUELLO DI GUIDARE ALL'ATTACCO QUATTRO SQUADRE DI MEZZI CINGOLATI PER UN TOTALE DI SEDICI CARRI ARMATI. NELLA FASE INIZIALE DOVRETE CONSULTARE IL "BRIEFING SCREEN" CHE OLTRE AD INDICARVI L'OBBIETTIVO FONDAMENTALE DELLA MISSIONE VI DARÀ DELLE INFORMAZIONI MOLTO UTILI PER QUANTO RIGUARDA LE CARATTERISTICHE DEL TERRENO SU CUI DOVRETE MUOVERVI, NON POTEVA POI MANCARE LA CARTOGRAFIA COMPLETA DEL TERRITORIO CHE ANDRETE A OCCUPARE. L'INTERFACCIA DI INTERAZIONE CHE VI SI PRESENTERÀ IN QUESTA FASE DELLA SIMULAZIONE È MOLTO SEMPLICE ED È COSTITUITA DA QUATTRO ICONE PRINCIPALI. ABBIAMO QUINDI L'ICONA CON LE SPADE INCROCIATE CHE VI PERMETTE DI ENTRARE SUBITO IN BATTAGLIA, L'ICONA "NOTEBOOK" GRAZIE ALLA QUALE ACCEDERETE AL PROGRAMMA DI BATTAGLIA, QUELLA CON L'OCCHIO CHE VI DARÀ MAGGIORI INFORMAZIONI RIGUARDO GLI EDIFICI PRESENTI SUL TERRITORIO DI BATTAGLIA (PERMETTENDOVI IN QUESTO MODO DI ISPEZIONARE LA REGIONE IN MANIERA PIÙ PRECISA) E INFINE L'IMPORTANTISSIMA ICONA CON IL CANNONE CHE VI ABILITA A POSIZIONARE MINE E MATERIALE ESPLOSIVO PER CREARE DEGLI SBARRAMENTI O PER TENDERE DELLE IMBOSCATE SUL TERRITORIO NEMICO. A RIGUARDO ABBIAMO TRE TIPI FONDAMENTALI DI ORDIGNI: L'HE (HIGH EXPLOSIVE), IL DPICM (DUAL-PURPOSE IMPROVED CONVENTIONAL MUNITIONS) CHE SONO DELLE PARTICOLARI MUNIZIONI ADATTE PER LE DISTANZE RAVVICINATE E INFINE LE ARMI DENOMINATE SMOKE CHE CONSISTONO IN BOMBE FUMOGENE UTILI NELLE SITUAZIONI PARTICOLARMENTE CRITICHE GRAZIE ALLE QUALI POTRETE SFUGGIRE AL NEMICO. IL BELLO STA NEL FATTO CHE ALCUNE DI QUESTE ARMI SONO A TEMPO, QUINDI SARETE VOI CHE DOVRETE DECIDERE ENTRO CHE LASSO TEMPORALE FARLE ESPLODERE. LA NECESSITÀ DI IMPLEMENTARE NELLA SIMULAZIONE UN ELEMENTO COME QUESTO POTREBBE SEMBRARE POCO RILEVANTE AI FINI DEL REALISMO DELLA REALIZZAZIONE STESSA, INVECE NON È COSÌ; PROVATE A PENSARE DI COORDINARE UN'AZIONE LAMPO NEL CAMPO NEMICO CON IL VOSTRO CONTINGENTE DI CARRI ARMATI, DOPO AVER POSIZIONATO SU QUEL TERRITORIO DELL'ESPLOSIVO PRONTO A ESPLODERE DOPO CINQUE ORE DAL MOMENTO DELL'INNESCO; SE PER CASO NON RIUSCISTE AD APPORTARE UN CONSIDEREVOLE NUMERO DI DANNI AL NEMICO CI PENSERANNO IN SEGUITO GLI ORDIGNI ESPLOSIVI... (UN PO' SADICO FORSE COME ESEMPIO; MA TENIAMO SEMPRE BEN PRESENTE CHE SI TRATTA PUR SEMPRE DI UNA SIMULAZIONE SU UN COMPUTER).

DURANTE IL GIOCO LO SCHERMO RISULTA DIVISO IN QUATTRO FINESTRE GRAFICHE CHE VI PERMETTONO DI ACCEDERE AL COMANDO DEI PLOTONI DEI MEZZI CINGOLATI E OSSERVARE L'AZIONE IN SOGGETTIVA. TRAMITE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

L'ICONA "EXPAND" POTRETE INGRANDIRE LA VISUALE DI GIOCO E OCCUPARVI QUINDI DELLA GUIDA DI UN SOLO SCHIERAMENTO DI CARRI ARMATI. IN QUESTA MODALITÀ DI GIOCO DENOMINATA "FULL SCREEN3D VIEW" LO SCHERMO È DIVISO IN TRE AREE PRINCIPALI; LA PIÙ GRANDE È LA FINESTRA GRAFICA CHE VI FORNISCE LA VISUALE IN SOGGETTIVA DEGLI ESTERNI, PIÙ SOTTO ABBIAMO POI I VARI COMANDI DEL CARRO ARMATO CHE VI PERMETTONO DI RUOTARE IL MEZZO DI 360 GRADI SUL SUO ASSE, DI SPARARE (E SCEGLIERE QUINDI ANCHE IL TIPO DI ARMA DA UTILIZZARE), DI PRODURRE CORTINE FUMOGENE E DI ZOOMMARE LA VISUALE DI GIOCO. SI DIMOSTRA MOLTO UTILE IL SISTEMA DI VISIONE A RAGGI INFRAROSSI CHE VI PERMETTE DI LOCALIZZARE I CARRI ARMATI NEMICI ANCHE DURANTE LA NOTTE. NON POTEVA MANCARE NEI PANNELLI DEI COMANDI DEI VOSTRI MEZZI CINGOLATI IL FAMOSO "LASER RANGE FINDER" CHE È UNA SORTA DI SISTEMA DI PUNTAMENTO E DI RICERCA AUTOMATICA UTILIZZATO PRINCIPALMENTE SUI BERSAGLI FISSI.

NELLA PARTE PIÙ A DESTRA DELLO SCHERMO SONO PRESENTI INVECE LE ICONE SISTEMA CHE VI PERMETTONO DI USCIRE DAL GIOCO, METTERE IN PAUSA E VISIONARE IL SETTAGGIO DEL TEMPO DEI VARI ORDIGNI ESPLOSIVI. RICHIAMABILI INOLTRE IN QUESTA STESSA SEZIONE DUE ISTOGRAMMI RAPPRESENTANTI RISPETTIVAMENTE LA BANDIERA AMERICANA E QUELLA IRACHENA CHE INDICANO LA PERCENTUALE DI VITTORIE RIPORTATE DALLE DUE FAZIONI CHE SI FRONTEGGIANO. PRIMA DI OGNI BATTAGLIA È MOLTO UTILE DECIDERE LO SCHIERAMENTO CHE LA SQUADRA ASSUMERÀ DURANTE LE AZIONI DI ATTACCO; VE NE SONO SEI TIPI PRINCIPALI E OGNUNO DI ESSI VA SCELTO TENENDO CONTO DI UNA BUONA SERIE DI PARAMETRI CHE VANNO DALLA PRATICABILITÀ DEL TERRENO DI COMBATTIMENTO ALLO SCHIERAMENTO STESSO ASSUNTO DAL NEMICO. VI È POI UN'ENNESIMA OPZIONE MOLTO IMPORTANTE: LA "DEAD STOP ICON" (CHE SERVE IN PRATICA A FERMARE LA VOSTRA UNITÀ DI COMBATTIMENTO DURANTE LE AZIONI DI RAPPRESAGLIA).

I CARRI ARMATI CHE AVRETE A DISPOSIZIONE SONO OTTO, OGNUNO CON PROPRIE CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO E PECULIARITÀ STRUTTURALI CHE VARIANO DAL NUMERO DI CINGOLI A QUELLO DELLE MITRAGLIATRICI SINO ALL'EQUIPAGGIAMENTO INTERNO. LE AZIONI DI ATTACCO VERE E PROPRIE SI RIVELANO MOLTO REALISTICHE SOPRATTUTTO PER IL FATTO CHE IL GIOCATORE DEVE UTILIZZARE SCHEMI OFFENSIVI BEN PRECISI (PER PRENDERCI CONFIDENZA È PRESENTE UNA SPECIFICA SEZIONE DI TRAINING). SCUSATE UN ATTIMO... ROOAAR... ROAAR... AH, NON CI FATE CASO, È MAX CHE STA TENTANDO DI PARCHEGGIARE QUI NELLA VIA IL SUO NUOVO GIOIELLINO CON CUI È SOLITO MUOVERSI ULTIMAMENTE IN CITTÀ; UN CARRO ARMATO MODELLO ABRAHAM RESIDUATO DEL SECONDO CONFLITTO MONDIALE... (NATURALMENTE CON L'ARIA CONDIZIONATA INTERNA!).

DANIELE LEPIDO

PC

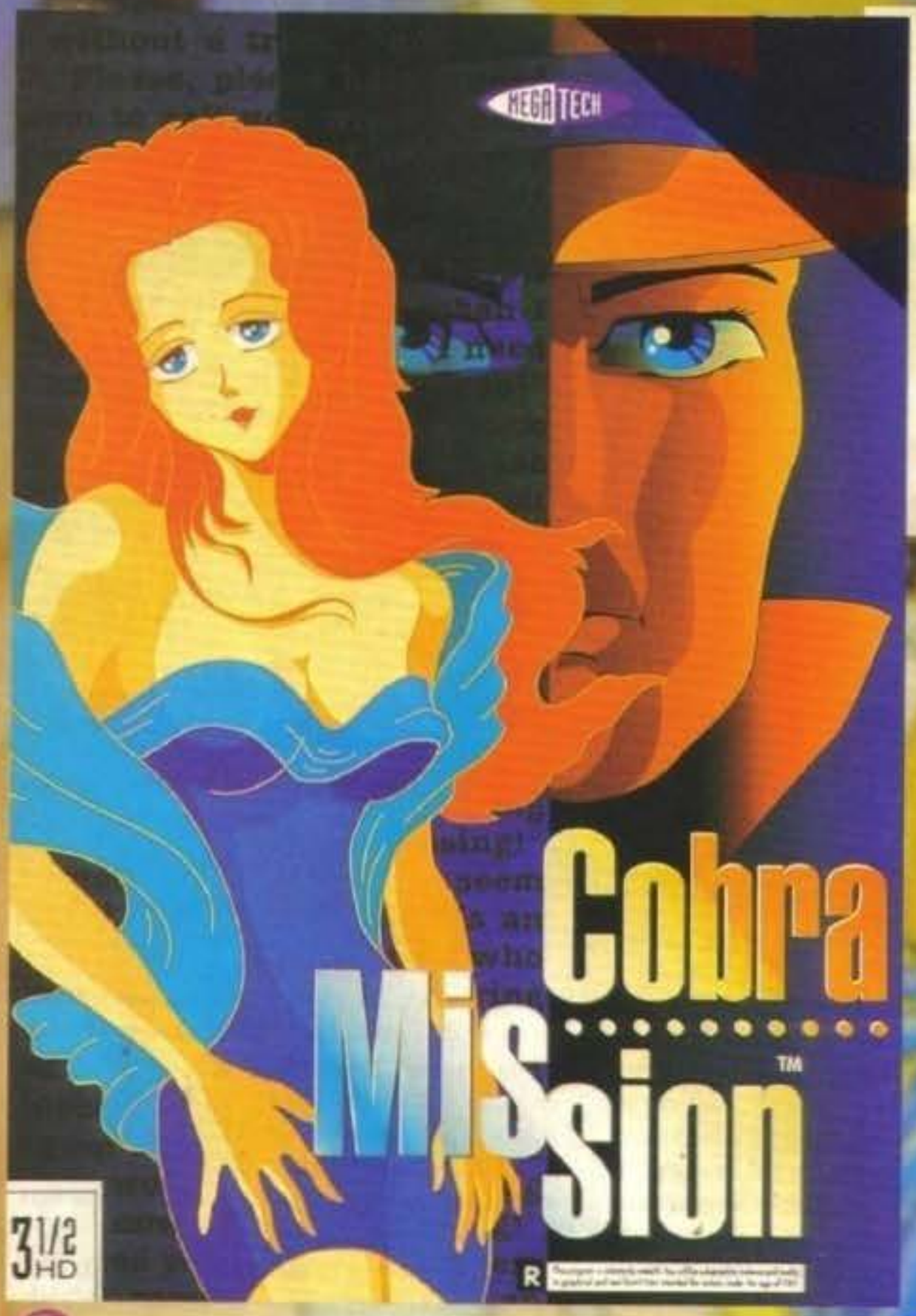
Questo War in the Gulf mi ha fatto nel complesso un'impressione discreta. Tutto il gioco risulta realizzato ottimamente per quanto concerne l'aspetto tecnico-strategico, discorso differente merita invece la grafica che poteva essere sicuramente più curata. Mi ha invece piacevolmente impressionato l'introduzione molto lunga e ricca di effetti sonori e parlato digitalizzato. Molto ampio anche lo possibilità di scelta degli armamenti, sia di quelli presenti sui vari carri armati, sia di quelli posizionabili sul territorio di combattimento.

La giocabilità e l'interattività sono veramente molto buone grazie alla grande cura per l'aspetto strutturale del prodotto che ha fatto sì che la realizzazione finale risultasse particolarmente coinvolgente e intrigante, grazie soprattutto alla possibilità di gestire contemporaneamente le quattro unità. Se avete apprezzato Pacific Islands avete trovato ancora una volta come passare il vostro tempo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Che bello, che bello e ancora che bello, finalmente recensisco il gioco porcello...

REGNA SOVRANA ANCHE NEI FUMETTI, CON "PIXXELLONI" AD OCCULTARE LE PARTI PIÙ INTIME.

E ARRIVIAMO COSÌ A QUESTO COBRA MISSION, PRIMO TENTATIVO DELL'AMERICANISSIMA MEGATECH D'IMPORTARE QUESTO TIPO DI FASCINO EROTICO TIPICAMENTE NIPPONICO ANCHE IN OCCIDENTE, SI VEDRÀ POI CON QUALI ESITI...

LA STORIA DEL GIOCO NON È NULLA DI ECCEZIONALE, ANZI, SEMBRA QUASI ESSERE STATA CONCEPITA DA UN BAMBINO, NON CHE LA COSA INTERESSI POI MOLTO. VOI IMPERSONERETE UNO STUDENTE E LA VOSTRA MISSIONE È UNA DELLE PIÙ ARDUE CHE VI SIA MAI TOCCATO AFFRONTARE. QUALCOSA DI STRANO È ACCADUTO SU UN'ISOLA A SUD DELLA FLORIDA, LA FAMIGERATA ISOLA COBRA. VOCI CHE VI SONO GIUNTE ALL'ORECCHIO DICONO CHE TUTTE LE RAGAZZE LOCALI SONO STATE RAPITE DAL MALVAGIO DELLA ZONA, IL TEMIBILE MASTER CRIMINAL OVERLORD. IL MOTIVO DELLA RAZZIA DI QUESTI "GENERI FEMMINILI", VI È ANCORA UN PELINO OSCURO. CHE COSA AVRÀ MAI IN MENTE QUEL FETENTONE DI MCO? IMPOSSIBILE SCOPRIRLO COSÌ SU DUE PIEDI, CONVIENE PARTIRE ALLA VOLTA DELL'ISOLA COBRA E LI SVENTARE IL MALEFICO PIANO DEL CRIMINALE PIÙ CRIMINALE DEL CREATO.

ADESSO VI RITROVATE SUL MOLO D'ATTRACCO DELL'ISOLA, QUANDO IN LONTANANZA SCORGETE UNA FIGURA. QUEST'INDIVIDUO VI SI AVVICINA CON ARIA AMICHEVOLE E GENTILMENTE VI ACCOMPAGNA AL CENTRO DELLA CITTÀ, OLTRETUTTO VI DONA ANCHE ALCUNI OGGETTI CHE VI TORNERANNO UTILI NEL CORSO DELL'AVVENTURA. MA QUALE AVVENTURA? NATURALMENTE LIBERARE TUTTE LE "MUFLONCHIONE" RAPITE (TERMINE CONIATO DA GIOVANNI AL QUALE ATTRIBUISCO PUBBLICAMENTE LA PATERNITÀ DI UN SIMILE SCEMPIO... NDMAX) E OMAGGIARE CON CHILI DI PIOMBO QUELLO ZOZZO DI MASTER CRIMINAL OVERLORD. SULL'ISOLA CI SONO CINQUE PICCOLE CITTÀ: CENTRAL COBRA, WEST COBRA, SOUTH COBRA, EST COBRA E LA PREVEDIBILE NORTH COBRA. ESISTE ANCHE UN PICCOLO CIMITERO SITUATO A SUD DI SOUTH COBRA. QUESTI

ERA VERAMENTE ORA CHE ANCHE NOI POTESSIMO METTERE LE MANI SU QUESTI SIMPATICI VIDEOGAME. PENSATE IN GIAPPONE NE ESCONO QUALCOSA COME TRE AL MESE, ANCHE SE PER FORMATI QUI DA NOI INESISTENTI. DI TANTO IN TANTO SALTA FUORI IL SOLITO STRIP POKER - CHE MODO STRANO CHE ABBIAMO DI DIVERTIRCI NOI EUROPEI! INVECE LAGGIÙ NELLA TERRA DEL SOL LEVANTE, DEI FIORI DI PESCO E PATRIA DEL FUJIAMA, LE COSE SONO NOTEVOLMENTE DIVERSE. LA MASSICCIA PRESENZA DI MATERIALE PICCANTE È GIUSTIFICATA DAL FATTO CHE IL LORO SENSO DELLA PUDORE SI DISCOSTA UN TANTINO DAL NOSTRO. NON È QUINDI IMPOSSIBILE IPOTIZZARE COMUNI MASSAIE CHE SI GUARDANO OAV EROTICI MENTRE LAVANO I PIATTI (OAV = ORIGINAL VIDEO ANIME, OSSIA FILM D'ANIMAZIONE, OVVERO CARTONI ANIMATI), OPPURE DISTINTI IMPIEGATI CHE SI RECANO AL LAVORO LEGGENDO LA LORO PERSONALISSIMA

COPIA DI UN BEL MANGA PORCELLO (MANGA = FUMETTO GIAPPONESE) E COSÌ VIA... COSE CHE A NOI SEMBRANO DELL'ALTRO MONDO, MA CHE IN NIPPOLANDIA SONO ORMAI ALL'ORDINE DEL GIORNO. ANCHE SE A QUESTO PUNTO È BENE SPECIFICARE UNA COSETTA: I MAGGIORI FRUITORI DI MATERIALE EROTICO SONO NATURALMENTE I RAGAZZI DI ETÀ MOLTO GIOVANE, E QUESTO GIUSTIFICA UNA PRESENZA MASSICCIA DELL'ODIATA CENSURA CHE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

CHE BELLO, CHE BELLO COBRA MISSION NON E' L'UNICO GIOCO PORCELLO!

Cobra Mission, non è l'unico gioco erotico giapponese sul quale l'americana Megatech sta attualmente lavorando. Sono infatti in fase di conversione altri due videogiochi. Conversione obbligatoria considerando il fatto che i giochi originali sarebbero tutti in lingua giapponese.
I titoli sono: Dragon Knight III e Metal & Lace The Battle of the Robo Babes.
In merito a questi due giochi non sappiamo ancora molto, le notizie che abbiamo sono veramente ridotte.
Dragon Knight è un RPG, ambientato in una terra medioevale piena di guerrieri, magia ed erotismo. Molto probabilmente si tratterà di dover andare a salvare la solita principessa tenuta prigioniera dal cattivone di turno. Da quanto abbiamo avuto occasione di vedere la grafica è semplicemente fantastica (sempre se vi piace lo stile giapponese). Il gioco dovrebbe essere prodigo d'animazioni (porcelle e non) visto e considerato che per poterlo installare sono necessari dai 15Mb ai 20Mb di spazio libero su HD.
Metal & Lace, invece è un beat'em-up con grafica giapponese, su cui non c'è poi molto da dire. Dovrete combattere contro una serie di personaggi meccanici e non, se vincete venite ricompensati con la visione delle solite ragazze in atteggiamenti più o meno osceni... il gioco del perfetto maniaco.
Per entrambi l'uscita dovrebbe essere ormai imminente.

Giovanni "Mandrilletor" Papandrea

POSTI NON SI POSSONO DEFINIRE COME I PIÙ ACCOGLIENTI DEL MONDO, POICHÉ SONO PIENI DI MALINTENZIONATI ASSOLDATI CAL CATTIVONE; COSTORO ANELANO A UNA COSA SOLA LA VOSTRA ESTINZIONE.
DI SOLITO LE "PULZELLE" SONO RINCHIUSE DENTRO DELLE STANZE ALLA CUI GUARDIA C'È UN ENERGUMENO CHE DEFINIRE GROSSO E CATTIVO SAREBBE SMINUTIVO. QUANDO VI RITROVERETE FACCIA A FACCIA CON UN ELEMENTO DEL GENERE SARETE COSTRETTI A COMBATTERCI CONTRO. UNA VOLTA BATTUTA LA GUARDIA, AVRETE LIBERO ACCESSO ALLA STANZA. COME APRITE LA PORTA, TROVERETE DENTRO UNA BELLA RAGAZZA CHE NON VEDE L'ORA DI RINGRAZIARVI, E PER FARLO VI RICOMPENSERÀ NEI MODI A LEI PIÙ CONGENIALI... EHM! NON FATEMI SCENDERE NEI PARTICOLARI, CI SIAMO CAPITI NO!
COBRA MISSION SOSTANZIALMENTE È UN GIOCO DI RUOLO, INTRAMEZZATO DA SCENE DI COMBATTIMENTO E SESSO SFRENATO. LA VISUALE DI GIOCO È POSTA A VOLO DI RONDINE (CIOÈ DALL'ALTO), TRANNE QUANDO DOVRETE COMBATTERE O FARE ALTRE COSE CHE NON SIANO SPOSTAMENTI, IN QUESTO CASO LA VISUALE CAMBIA E DIVENTA IN PRIMA PERSONA.
PER FARE UNO SPOSTAMENTO SARÀ SUFFICIENTE SELEZIONARE IL PUNTO DI DESTINAZIONE CON IL MOUSE E CLICCARE, IL COMPUTER PENSERÀ A FAR MUOVERE IL PERSONAGGIO NEL LUOGO DESIDERATO. POTRETE RACCOGLIERE OGGETTI, ANALIZZARLI, BUTTARLI, INSOMMA FARE TUTTE QUELLE BELLE COSETTE TIPICHE DI UN GIOCO DEL GENERE. NON CERCATE DI SEGUIRE IL FAMOSISSIMO DETTO "MEGLIO SOLI CHE MALE ACCOMPAGNATI", E CERCATE DI RECLUTARE ALTRE PERSONE DA PORTARVI DIETRO.
NELLA PARTE BASSA DELLO SCHERMO TROVIAMO UNA FINESTRA DI DIALOGO, DOVE VERRANNO VISUALIZZATI TUTTI MESSAGGI DI GIOCO. INVECE A DESTRA POSSIAMO TROVARE UNA SERIE DI INDICATORI CHE VI TERRANNO COSTANTEMENTE INFORMATI SULL'ENERGIA, SOLDI E ALTRE VARIE COSUCCE DI RITO. OGNI PERSONAGGIO HA ALCUNI PARAMETRI CHE NE DETERMINANO IL CARATTERE, CIOÈ: L'ESPERIENZA, L'ATTACCO, LA FORZA, L'INTELLI-

GENZA ECC... INSOMMA COSE DI ROUTINE PER UN GIOCO DI RUOLO.
RIUSCIRETE A INSEMINARE TUTTA LA POPOLAZIONE FEMMINILE DELL'ISOLA E SCONFIGGERE IL MALIGNO? MHA! LO SCOPRIREMO SOLO VIVENDO.

GIOVANNI "GIUNARTRO" PAPANDREA

PC

C'è a chi piace e a chi invece non piacerà per nulla. A me fa impazzire. Forse perché sono un appassionato di roba giapponese e quindi non vedevo l'ora di poter giocare a qualche cosa del genere. Comunque resto il fatto che un gioco pieno d'ammiccanti "sventolone" Nipponiche, che indossano solo provocanti pigiamini o succinta biancheria intima, non mi dispiaccia poi tanto.
Fatto questa premesso tengo a precisare come il seguente commento si ripropongo di essere il più imparziale e asettico possibile.
La grafica - durante le fasi di gioco - non è per niente eccezionale, esattamente il contrario per quanto concerne le sezioni di combattimento e "altro", dove è veramente valida. Molto belle anche le varie animazioni sparpagliate qua e la per il gioco. Quasi dimenticavo di dire che queste ultime sono in alta risoluzione 640x400 con 16 colori, usati con sapiente maestria.
Il sonoro invece non è niente di che, solo una parola lo può descrivere esattamente e questa parola è "funzionale". Anche per quanto riguarda la giocabilità non ho avuto delle impressioni molto positive. Forse perché lo schema di gioco risulta di vecchia concezione, e questo comporta delle forti impressioni di "già visto" e "già fatto". La longevità invece è molto soggettiva: se siete nippofanatici come me lo giocherete per ore altrimenti Cobra Mission non riuscirà ad attrarvi molto a lungo.
In definitiva, come accennato all'inizio è un gioco che lascio a voi giudicare, una cosa lasciatemela però dire: meglio giocare a Cobra Mission che al solito strip Poker.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE
73

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

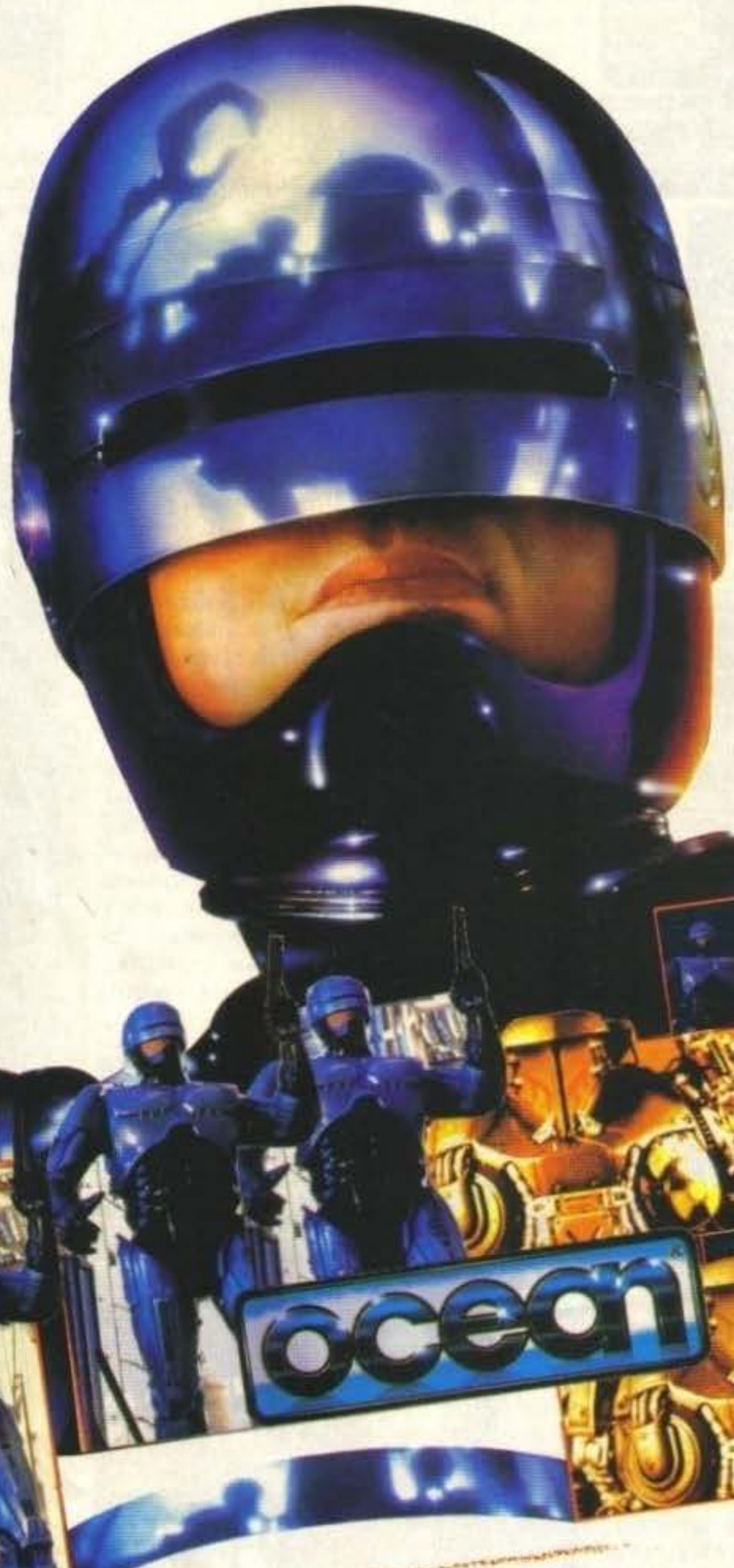
http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

ROBOCOP 2



ocean

SALDIMANIA

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

TOYS LEADER

ROBOCOP 2 TM & © 1990 ORION PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
ORION IS A REGISTERED TRADEMARK OF ORION PICTURES CORPORATION. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PORKY'S PRODUCTION per PC.Amiga.CDTV

STRIP POKER *live*

REVIEW

Se pensavate che per PC ci fossero solo giochi di ruolo, avventure, simulazioni e giochi strategici, se per Amiga eravate stufi di Superfrog e Desert Strike, se la ragazza del sesto piano vi ha appena mollato l'ennesimo due di picche... Ecco a voi un gioco che potrebbe fare per voi!

OK, CHIARIAMO SUBITO UNA COSA, NON HO DECISO VOLONTARIAMENTE DI RECENSIRE STRIP POKER LIVE, È SUCCESSO TUTTO PER CASO: VEDO LA SCATOLA, LO PRENDO IN MANO E DICO A MAX: "TI SERVE (CONOSCENDOLO... AHI, NO, BASTA, SCHERZAVO!) O POSSO DARGLI UN'OCCHIATA?" "NO, ANZI, FAMMI LA RECENSIONE!".
ECCO COME È SUCCESSO TUTTO, QUANDO SI DICE LA SFORTUNA...
IL TITOLO È COMPOSTO DA TRE PAROLE: STRIP (SPOGLIARELLO), POKER (IL GIOCO DI CARTE) E LIVE ("DAL VIVO").

BENE, ABBIAMO ALMENO DUE INDIZI VALIDI: LO SPOGLIARELLO E IL POKER; COSA VI FA PENSARE TUTTO CIÒ?
AVETE INDOVINATO, DOVRETE CERCARE DI FAR SPOGLIARE LA VOSTRA AVVERSARIA DI TURNO CHE SARÀ COSTRETTA A VENDERE I SUOI INDUMENTI IN CAMBIO DI SOLDI CON I QUALI PROSEGUIRE COSÌ LA PARTITA... TUTTO QUESTO ALMENO FINO A QUANDO NON LE RIMARRÀ PIÙ NIENTE DA TOGLIERSI, IN QUEL CASO AVRETE VINTO VOI E POTRETE GODERVI LO SPETTACOLO (SI FA PER DIRE...).
LE REGOLE DEL GIOCO SONO QUELLE DEL POKER INTERNAZIONALE, CHI HA ALMENO UNA COPPIA VESTITA IN MANO PUÒ APRIRE, POI EVENTUALMENTE SI RILANCIA, SI CAMBIANO LE CARTE, E QUINDI SI PUNTA FINO A VEDERE LE CARTE DELL'AVVERSARIO (O, SE SIETE FORTUNATI, QUALCOSA DI PIÙ!), OPPURE SI LASCIA E COSÌ VIA.
LA VIDEATA INIZIALE VI PERMETTERÀ DI SCEGLIERE L'AVVERSARIA, O PERSINO L'AVVERSARIO (CI SONO QUATTRO RAGAZZE E UN RAGAZZOTTO, EVIDENTEMENTE PER FARE APPELLO ANCHE SUL PUBBLICO FEMMINILE, O ALMENO COSÌ SI SPERA...), OGNUNA POSSIEDE UNA SUA SCHEDA DESCRITTIVA.
APPENA COMINCIATO A GIOCARE VI TROVERETE DINANZI UN TAVOLO VERDE, DELLE FICHE SULLA SINISTRA, LE VOSTRE CARTE IN BASSO, QUELLE DELL'AVVERSARIO IN ALTO, POSACENERE (PER PASSARE O ABBANDONARE LA MANO) E IL PORTARITRATTI PER VEDERE IL VOSTRO AVVERSARIO.
TUTTO QUI, SI COMINCIA A GIOCARE E SI SPERA NELLA DEA FORTUNA.
APPENA IL VOSTRO AVVERSARIO VA SOTTO POTRETE GODERVI, SO CHE STATE PENSANDO CHE ORA SCRIVERÒ "UNA FANTASTICA ANIMAZIONE", E INVECE NO: TUTTO QUELLO CHE VI TROVERETE DAVANTI È LA TIPA CON INDOSSO UN INDUMENTO IN MENO!
TUTTO QUI, NE PIÙ NE MENO.
SONORO ASSENTE COMPLETAMENTE E BASTA: QUESTO È STRIP POKER LIVE.
PASSATE AL COMMENTO E FACCIAMOLA FINITA...

STEFANO "BDM" PETRULLO
(COMMENTI AMIGA E CDTV A CURA DI PAOLONE)

PC

Opzioni inesistenti, grafica brutta e mal definita, istruzioni scarne, giocabilità nulla, routine casuali (ho perso tutto per sei partite consecutive per poi vincere alla grande alla settima, stesso avversario, stessa tecnica, continuavo a puntare tutto!)
Manca totalmente un programma d'installazione che si possa definire tale (anzi, non c'è proprio niente), il sonoro è, non si capisce perché, inesistente (non mi pare che inserire qualche musica fosse poi tanto difficile!). Le digitalizzazioni sono fatte male e non c'è la benché minima animazione di sorta.
Un prodotto più scadente di questo non mi è mai capitato, il peggior poker mai apparso sugli schermi del nostro PC.
Dimenticavo, un pregio effettivamente c'è (sono ore che penso a qualche pregio, ma gli unici che mi sono venuti in mente sono elencati qui di seguito): non necessità di hard disk e gira su qualsiasi computer dotato di scheda VGA e 640K ram.
Sono sconcertato, davvero non riesco a capire come un prodotto del genere possa trovare una sua giustificazione nel bel mezzo dell'anno 1993.

TECNICA 3 GIOCABILITA 2 INNOVAZIONE 2 — 32 GLOBALE

CDTV

La versione su CD, per quanto non differisca poi molto dalle omonime per computer, è su un livello giusto un pelo superiore: gli spogliarelli sono animati e ci sono alcune frasi digitalizzate in italiano e in inglese come commento-guida. Per il resto, siamo lì: il gioco a volte si impianta senza fornire la minima spiegazione, a volte il tutto si resetta, e poi quando finito una partita... Dovete resettare! Bello, eh? Ma fatemi il piacere...

TECNICA 3 GIOCABILITA 2 INNOVAZIONE 3 — 59 GLOBALE

AMIGA

Se già la versione PC non andava bene, qui ci troviamo di fronte ad un vero e proprio scempio. A livello "epidermico", l'unica cosa che distingue questa versione dalle succitata, è la presenza della musica. Poca e brutta, ma c'è. Se avete un A500 probabilmente potrete anche divertirvi un attimino, visto che questo strip poker non è poi tanto diverso da tutti gli altri. Ma se già avete un 600HD o un 1200, non tarderete a comprendere che tecnicamente, questo gioco, è una presa in giro bella e buona: installarlo su hard disk non serve a niente, visto che anche ripetendo più volte ed in maniere del tutto diverse l'assign, il gioco continuerà a caricare su dischetto (e sono SETTE dischi, non so se mi spiego...). Poi la beffa: dopo aver ripetuto tre volte la lunghissima fase di istallazione, il gioco si rifiuta persino di essere cancellato: morale, ce l'avete lì ad occupare spazio sul disco fisso, e per niente. A questo punto non poteva certo mancare la ciliegina sulla torta, che certamente gli utenti come me di 1200 apprezzeranno: Strip Poker Live proprio non digerisce il chipset AGA, obbligando così chi ce li ha a "degradare" il computer all'accensione. E non è certo finito qui: non solo mancano le animazioni, ma il computer va resettato ogni volta che si inizia una nuova partita, tutto questo senza contare che non è difficile perdere pur con una doppia coppia maggiore di quello dell'avversario, siamo alle prese anche con un baro!
Più che il concept è la realizzazione tecnica ad essere pornografica. In quanto oscena.

TECNICA 2 GIOCABILITA 2 INNOVAZIONE 2 — 39 GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMIX per PC

ACES OVER EUROPE

Esattamente un anno dopo l'uscita dello stralodato Aces of the Pacific la Dynamix sforna il seguito, o meglio l'espansione, o meglio...

In effetti Aces Over Europe è difficile da definire come seguito perché non aggiunge nulla di particolarmente nuovo, la collocazione temporale rimane invariata, l'unica differenza dal suo predecessore è la diversa ambientazione: AOE è infatti sviluppato nell'Europa della seconda guerra mondiale. Sulle ali del vostro velivolo, della RAF, della U.S. Air Force o della RAF, sorvolerete infatti, oltre a tutti gli scenari che hanno segnato la seconda guerra mondiale, anche le famose spiagge della Normandia e le rovine della vecchia Berlino, distrutta dal fuoco degli alleati. I vostri compiti nel gioco saranno piuttosto vari, dal pattugliamento delle linee nemiche e relativa distruzione dei depositi di viveri e rifornimenti, agli scontri faccia a faccia tra voi e i bersagli (più o meno) semoventi (aerei e non) nemici, oltre naturalmente alla devastazione di bunker e artiglieria pesante. Se qualcuno di voi fosse già in possesso di Aces of the Pacific può ora andare direttamente a leggersi il box "In breve..." dove sono contenute le differenze tra AOTP e AOE, perché da qui in poi si parla del sistema di gioco che è praticamente rimasto invariato rispetto a AOTP, tutti gli altri possono invece tranquillamente proseguire la lettura.

Dunque, AOE offre due principali possibilità di gioco, la missione semplice e la campagna completa, e una volta scelta una delle due avrete poi a disposizione diversi menu tra cui orientarvi: la missione singola comprende un'ampia serie di scenari e di diversi obiettivi da raggiungere, tra cui le missioni a sfondo storico, in cui potrete rivivere situazioni e combattimenti realmente avvenuti; la sfida con un famoso asso dell'aviazione nemica o contro un'intera squadriglia (ce n'è una discreta quantità tra cui scegliere); oltre a una serie di missioni libere in cui potrete spaziare da una semplice devastazione di uno squadrone al salvataggio delle proprie penne in fuga dalle linee nemiche: non mancano le missioni coi bombardieri, da intercettare o scortare, a seconda della bandiera per cui volano; e infine un tot di obiettivi militari come fortificazioni e impianti strategici da difendere o nuclearizzare (si fa per dire...). Una volta scelta la missione da intraprendere vi verranno posti davanti due pannelli, uno delle variabili umane e uno del realismo ambientale, che vi serviranno a determinare il livello di difficoltà del gioco. Il primo pannello include il numero di aerei presenti sul campo di battaglia (sia singoli che in squadriglia), l'abilità dei piloti singoli (novice, regular, veteran, expert) e degli assi di squadrone, il tipo di aerei, scelti fra tutta la produzione dell'epoca, l'altitudine di partenza, che varia dal suolo a quella massima raggiungibile dal vostro aereo, l'effetto sorpresa e la presenza o meno di nuvole in cielo che coprono il vostro arrivo. Il secondo pannello rappresenta invece il livello di realismo dell'azione e vi permette di determinare le condizioni climatiche, la possibilità o meno di inceppamento della mitragliatrice, di incendi al motore, di blackout al circuito elettrico, di collisioni con altri aerei e di danni riportabili dal vostro aereo sotto il fuoco nemico (invulnerabili o no, detto terra terra), la presenza o meno di carburante e munizioni illimitate, il livello di difficoltà del combattimento (easy, con aerei nemici facili da abbattere e voi peggio dei klingoniani con il loro sistema di cloaxing; standard, armi quasi alla pari ma con voi leggermente avvantaggiati; hard, fifty fifty di probabilità di colpire).

Finita la missione, comunque essa sia andata, vi godrete (o dovrete sorbirvi, in seguito agli sviluppi della battaglia) il vostro postflight: se tutto è andato per il verso giusto vi verranno assegnati i punti che vi spettano e vi verrà mostrato il numero di aerei e di installazione nemiche distrutte, altrimenti vi aspetta la prigio-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

NE SE VI SIETE BUTTATI DALL'AEREO IN CAMPO NEMICO, L'OSPEDALE SE IL VOSTRO AEREO È CRASHATO AL SUOLO, MA VOI VI SIETE SALVATI, UN SIMPATICISSIMO KIA (KILLED IN ACTION), O MEGLIO UCCISO DURANTE L'ESERCIZIO DEL PROPRIO DOVERE. SE VI HANNO FATTO FUORI. AH, DIMENTICAVO, SE SIETE STATI COSÌ CATTIVI DA COMPIERE AZIONI NEFANDE COME IL BLASTAGGIO DI STRUTTURE ALLEATE O SIMILI VI ASPETTA LA CORTE MARZIALE!

STESSA TRAFILA (ESCLUSA LA SCELTA DELLE CONDIZIONI DELLA MISSIONE) VI ASPETTA SE SCEGLIERE DI INTRAPRENDERE LA CARRIERA DI PILOTA E DI PROIETTARVI IN UNA CAMPAGNA, CON LA DIFFERENZA CHE TUTTE LE MISSIONI SONO LEGATE DA UN FILO LOGICO, CHE TRA UNA MISSIONE E L'ALTRA POTRETE GUSTARVI SIMPATICHE ANIMAZIONI E NATURALMENTE LA POSSIBILITÀ DI SALVARE LA PARTITA. QUALUNQUE TIPO DI MISSIONE SCEGLIATE AVRETE A DISPOSIZIONE UN VERSATILE E MULTIFUNZIONALE VIDEOREGISTRATORE: FAST FORWARD, PLAY FRAME PER FRAME, SCELTA DELLA TELECAMERA ATTIVA (IL VOSTRO AEREO, L'AEREO AVVERSARIO, LE POSTAZIONI A TERRA, LE BOMBE SGANCIATE, ECC. ECC.) E SPOSTAMENTO A PIACIMENTO DELLA TELECAMERA STESSA I PUNTI SALIENTI DEL VCR, OLTRE NATURALMENTE ALLA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO I VARI EDITING. INOLTRE, UNA VOLTA SCELTO UN PUNTO QUALSIASI DEL REPLAY TOTALE (GLOBALE. NDFELICECACCAMO) DELLA MISSIONE, AVRETE LA POSSIBILITÀ DI RICOMINCIARE A GIOCARE PROPRIO DA QUEL PUNTO, SCATENANDO UNA SERIE DI "WHAT IF" INFINITA CON BRIEFING FINALI MODIFICATI DI CONSEGUENZA.

TECNICAMENTE ACES OVER EUROPE OFFRE UNA GRAFICA IN 3D TEXTURE MAPPED DECISAMENTE BEN DISEGNATA PER CIÒ CHE RIGUARDA GLI AEREI, MENTRE I FONDALI SONO ESCLUSIVAMENTE IN POLIGONALE; IL SONORO È DI BUONA FATTURA, ANCHE SE SINCERAMENTE NON È MOLTO DIFFICILE RIPRODURRE IL ROMBO (O RONZIO) DI UN MOTORE O IL FRAGORE (MEGLIO SCOPPIETTIO) DELLA MITRAGLIATRICE; IL PANNELLO DEI COMANDI DELL'AEREO È STATO ACCURATAMENTE RIPRODOTTO CON ALTIMETRO, INDICATORE DELLA VELOCITÀ, IL COMPASSO (IL RIGHELLO E LA SQUADRA... NDPROF.DIMATE), L'INDICATORE DELLA TEMPERATURA E DELLA PRESSIONE DELL'OLIO E ALTRE AMENITÀ VARIE. NEL COMPLESSO ACES OVER EUROPE È DUNQUE UN BUON SIMULATORE, MA...

ANDY ORCHESI

IN BREVE...

Per chi avesse già visto e magari possiede già Aces of the Pacific, ecco qui di seguito le differenze che dovrebbero indurlo ad acquistare questo Aces Over Europe:

Grafica: tutte le parti dell'aereo sono state smussate per dare un effetto più piacevole e una serie di sfumature sono state aggiunte per rendere più realistica la colorazione dei velivoli; i colori delle squadriglie son stati riportati fedelmente e ogni aereo ha ora un suo numero di riconoscimento che permette di capire subito chi lo sta pilotando e quindi la sua abilità; ad ogni colpo riuscito della mitragliatrice una piccola esplosione sull'aereo nemico rende immediatamente evidente il colpo andato a buon fine, mentre uno scassone allo schermo avviso che siete stati voi ad essere colpiti; per finire gli aerei non scompaiono più improvvisamente dalla vostra visuale, ma sfumano.

Realismo: il peso dell'aereo ora diventa decisivo nel calcolo delle evoluzioni che cercate di compiere: aereo pesante=probabile stallo; acrobazie come la vite o il giro della morte sono ora molto più realistiche e quindi anche molto più difficili; ad alte velocità i flaps e i carrelli possono essere danneggiati dalla forza dell'aria; durante il periodo di permanenza a terra potrete ricevere informazioni sia dal telegrafo che dai meccanici, che potrebbero costituire un'importante fonte delle voci di corridoio.

Varie: il sistema di punti è stato completamente revisionato: niente più punti a chi abortisce la missione, niente tetto massimo di punti per missione, possibilità di perdere aerei amici quando si abbandona la missione senza averla terminata; nuove armi (razzi R4M e mortai Gr. 21), nuovi aerei (tra cui il Typhoon 1b, lo Spitfire IX e XIV, il Bf-262 e il Ju-88s) e nuovi tasti per il videoregistratore (FF frame per frame). Questo è quanto.

PC

Si diceva, nel complesso Aces Over Europe è dunque un buon simulatore ma... è obsoleto. Non offre infatti effettivamente nulla di nuovo e, pur sfoggiando una buona cura grafica nei particolari degli aerei e nelle scene di intermezzo, pecca decisamente di un certo vuoto per ciò che riguarda i fondali (veramente scarni), e soprattutto, a livello di giocabilità, riporta fedelmente i problemi già presenti in Aces of the Pacific. La mancanza del radar negli aerei di quel periodo è stata gestita malissimo, inducendo la Dynamix a ridurre tutto il gioco a una caccia tipo gatto col topo, e se nel primo era accettabile, considerando la qualità grafica e la perfetta rappresentazione del periodo, ora è inammissibile. Ottima come sempre la fedeltà storica del periodo 39-45 sia nel gioco (evidentissima nelle missioni storiche) che nel manuale, curatissimo e molto bello anche solo da leggere per un po' di cultura. Se AOTP è tutt'ora all'apice del vostro gradimento apprezzerete con ogni probabilità anche questo seguito, altrimenti Strike Commander è tecnologicamente di un altro pianeta.

TECNICA

GIOCABILITÀ

INNOVAZIONE

GLOBALE

83

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

E' estate, e ho voglia di golf. Non di UN golf, naturalmente, dato che fa già troppo caldo, ma di un BEL golf: un mitico giocone di golf che mi faccia pensare a prati verdi e freschi, giocando tra le ombre dei pini...

BENE, COSÌ MI SONO SPIEGATO. QUESTO GOLF CAPITA SUL MERCATO IN UN PERIODO DI RELATIVA FIACCA, COME SE NON SAPESSIMO CHE STA PER ESSERE LANCIATO (SE NON È GIÀ USCITO) LA VERSIONE SUPERCARBURATA DI LINKS, IL SOLO E L'UNICO GOLF PER PC. E' CHIARO, QUINDI, CHE DOBBIAMO CERCARE DI SCOPRIRE COME SIANO I TERMINI DELLA CONTESA.

PUNTO PRIMO: COME SI GIOCA A GOLF? SO CHE LA MAGGIORANZA LO SA, MA PER LE MINORANZE VISSUTE FINORA IN QUALCHE TANA DI VOLPE ECCO LE SPIEGAZIONI. C'È UN GRANDE PRATO ALL'INGLESE DIVISO IN TANTI PICCOLI PERCORSI, GENERALMENTE DICIOTTO O TRENTASEI. OGNI PERCORSO HA IL SUO PUNTO DI PARTENZA, CHIAMATO "TEE", E L'ARRIVO: UNA BUCA SEGNATA DA UNA BANDIERA. LA LUNGHEZZA DEL SINGOLO PERCORSO, CHIAMATO APPUNTO BUCA, È DI QUALCHE CENTINAIO DI IARDE (UNA IARDA SONO CIRCA NOVANTA CENTIMETRI). ORA, TUTTO CONSISTE NEL MANDARE IN BUCA UNA PALLINA, LANCIANDOLA CON MAZZE DI DIVERSO TIPO. MENO TIRI SI IMPIEGANO, PIÙ È FAVOREVOLE IL PUNTEGGIO: ECCO UNO DEI RARI GIOCHI DOVE I PUNTEGGI BASSI SONO MIGLIORI. LA PALLA DEVE ESSERE SEMPRE RIBATTUTA DA DOVE È CADUTA, ECCEZION FATTA PER L'ACQUA CHE IMPONE UN PUNTO DI PENALITÀ.

LE MAZZE SONO DI TIPO DIVERSO PER ADATTARSI ALLE VARIE CIRCOSTANZE DEL PERCORSO, ACCIDENTATO AD ARTE. IN PRATICA SI DIVIDONO IN "LEGNI" E "FERRI": LA DIFFERENZA È CHE I LEGNI TIRANO PIÙ LONTANO CON TRAIETTORIE PIÙ BASSE, MENTRE I FERRI TENDONO A TIRARE IN STILE CAMPANILE, RIDUCENDO LA DISTANZA DEL LANCIO MA ANCHE IL RIMBALZO DELLA PALLA DOPO L'ATTERRAGGIO. LE MAZZE HANNO UN NUMERO CHE INIZIA DA 1: PIÙ È ALTO, PIÙ IL TIRO È ANGOLATO E CORTO; NE CONSEGUE CHE LA MAZZA PER TIRARE PIÙ LONTANO È IL LEGNO 1.

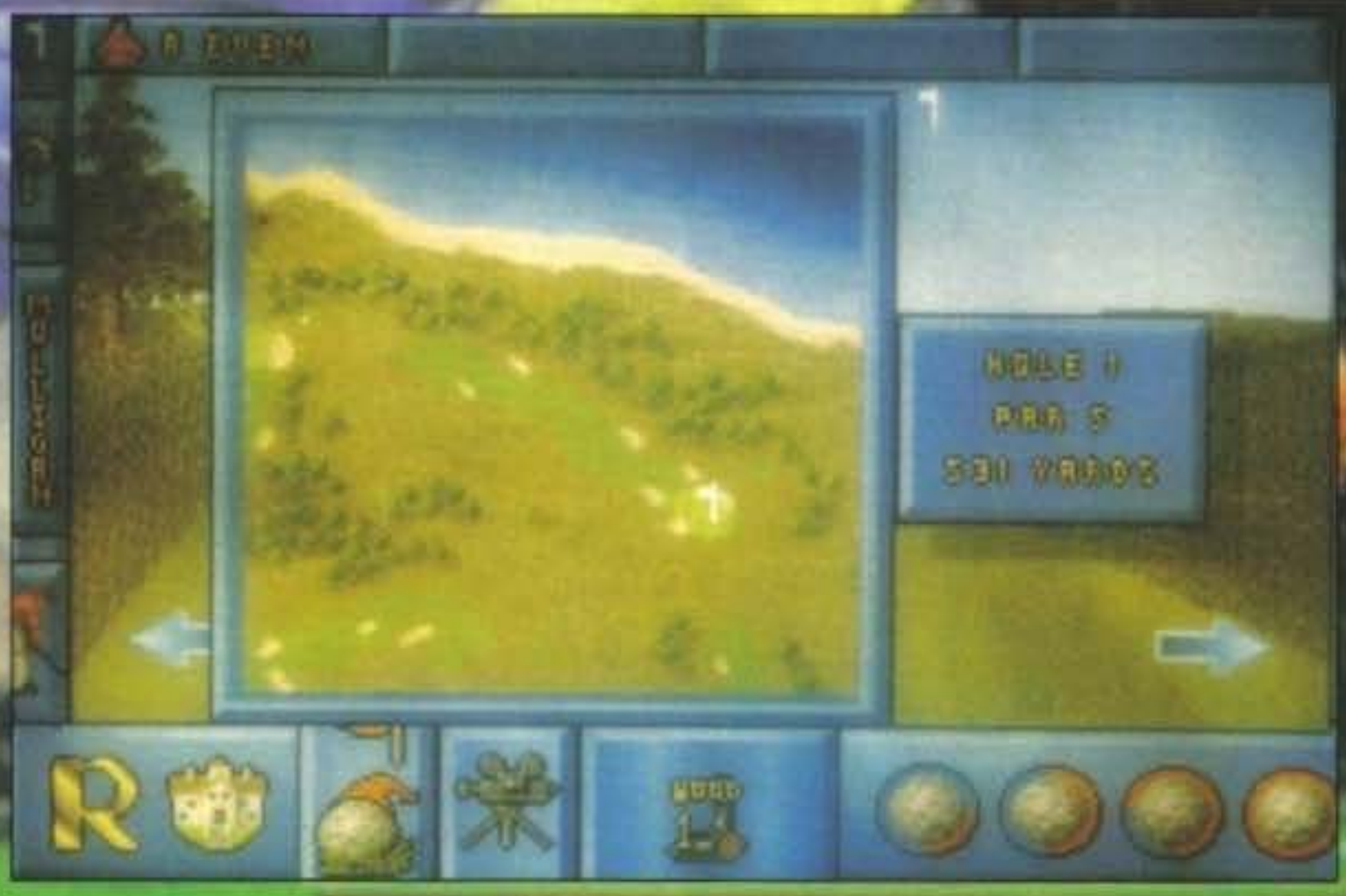
ESISTONO DIVERSI TIPI DI PARTITA, A GOLF: QUESTO GIOCO LI CONSIDERA PIÙ O MENO TUTTI. LA GIOCATA CLASSICA È A PUNTI, OSSIA CI SONO PIÙ GIOCATORI CHE SI SFIDANO SU TUTTA LA LUNGHEZZA DEL PERCORSO CERCANDO DI IMPIEGARE MENO TIRI COMPLESSIVAMENTE. OPPURE È POSSIBILE GIOCARE A BUCHE, DOVE NON SI CONSIDERA UN'UNICA VITTORIA FINALE, MA SI CALCOLA LA VITTORIA PER OGNI BUCA, SEMPRE IN BASE AL NUMERO DEI TIRI IMPIEGATI. PER CHI AMA LE EMOZIONI PECUNIARIE, ECCO IL GIOCO A SOLDI: C'È UNA POSTA INIZIALE PER OGNI BUCA (SU DICIOTTO) CHE VA AL VINCITORE. MA ATTENZIONE: PER LE PRIME SEI BUCHE SI VINCE LA CIFRA STABILITA, CHE PERÒ RADDOPPIA PER LE SEI INTERMEDIE E TRIPLICA PER LE ULTIME. VINCE, QUINDI, CHI HA PIÙ SOLDI, CHE SOLITAMENTE È CHI HA VINTO PIÙ BUCHE FINALI. ALTRIMENTI, SE SIETE IN QUATTRO, CI SONO ALTRE DUE POSSIBILITÀ: GIOCARE TUTTI ASSIEME O A COPPIE. CI SI DISPONE A COPPIE IN ENTRAMBI I CASI, MA LA DIFFERENZA, GIOCANDO A COPPIE, È CHE CONTA SOLO IL PUNTEGGIO MIGLIORE PER OGNI COPPIA.

UNA SPECIFICAZIONE: IOGC AMMETTE AL MASSIMO QUATTRO GIOCATORI, TUTTI UMANI, E TRE LIVELLI DI DIFFICOLTÀ. PER GIUNTA, SONO INCLUSI BEN TRE PERCORSI DIFFERENTI, UNO DEI QUALI È PIUTTOSTO INTERESSANTE IN QUANTO CONSISTE IN UNA SERIE DI ISOLETTE IN MEZZO ALL'ACQUA.

IL GIOCO SI APRE COL SOLITO MENU PRINCIPALE, DOVE POTRETE SCEGLIERE LE OPERAZIONI SU DISCO, IL GIOCO, IL DIMOSTRATIVO O L'USCITA AL DOS. UNA VOLTA SCELTA LA PARTITA C'È UN ALTRO MENU CON LE OPZIONI DI GIOCO (TIPO, PERCORSO, ALLENAMENTO), SEGUITO DA UN PANNELLO DI SELEZIONE PER I GIOCATORI, I LIVELLI DI DIFFICOLTÀ E IL NUMERO DI BUCHE.

DOPO QUESTA PICCOLA TIRATA INIZIA IL GIOCO VERO E PROPRIO, CHE GENERA SUL VIDEO UNA CORNICE DI ICONE, AL CUI CENTRO C'È L'AMPIA FINESTRA IN 3D SUL CAMPO DI GIOCO.

PER LA RESA GRAFICA SI È SCELTA UNA GRAFICA POLIGONALE ISOMETRICA CON SUPERFICI A STAMPA, VALE A DIRE CHE LE SUPERFICI SONO RAFFIGURATE CON UNA TRAMA DI TRIANGOLI VARIAMENTE ONDULATI CON SOPRA DISEGNATE MACCHIE DI COLORE O ELEMENTI DI PAESAGGIO; LA PRE-

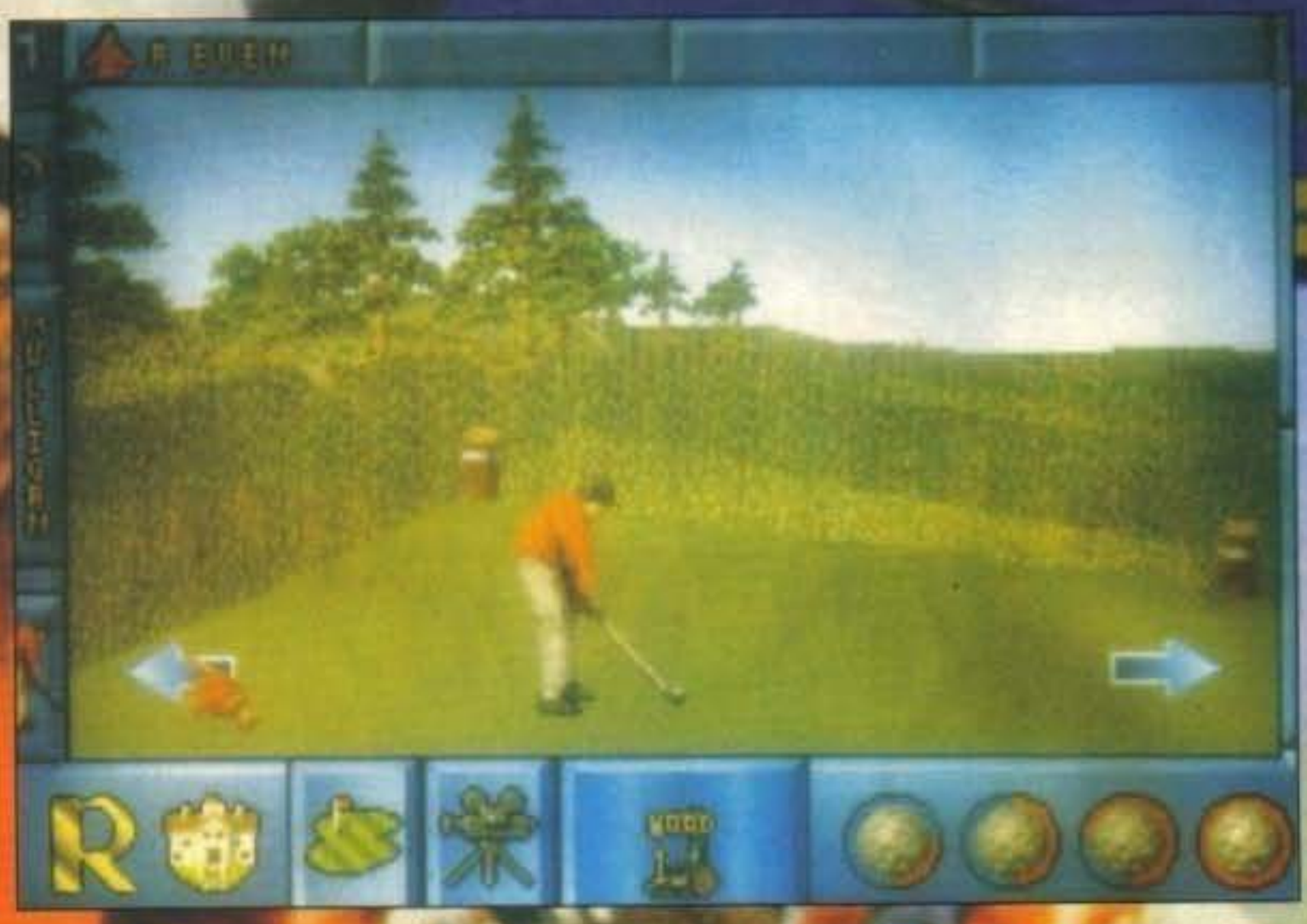


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



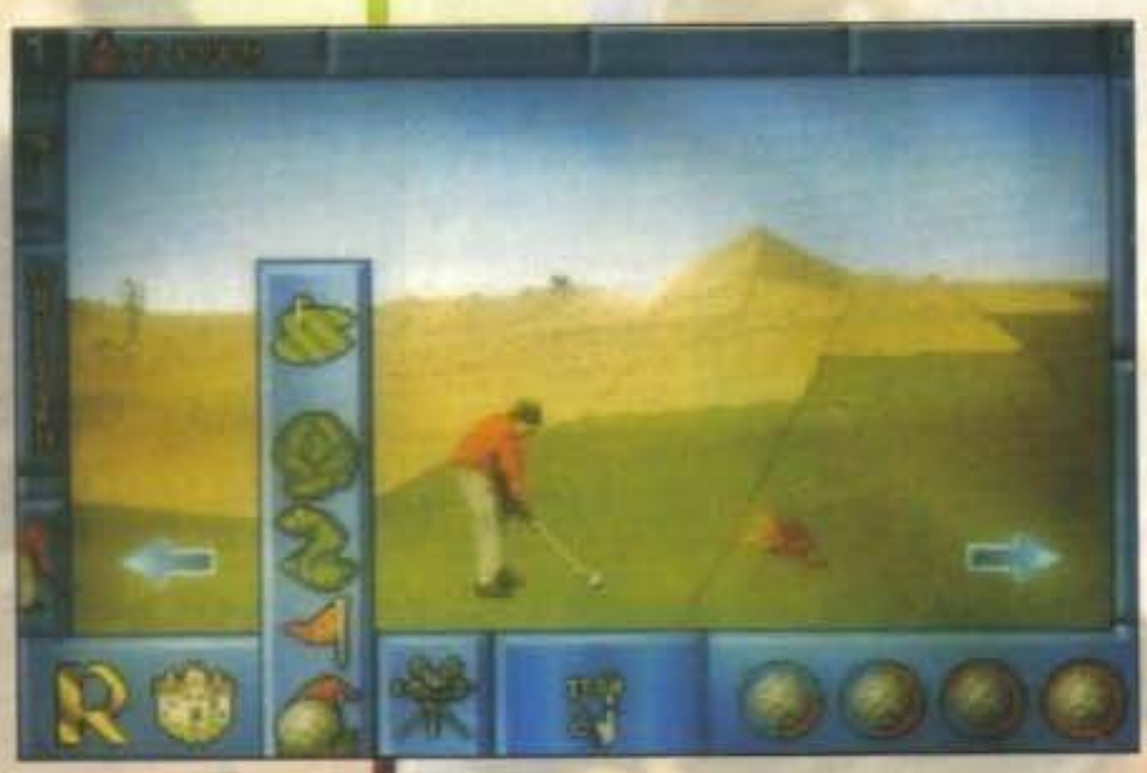
CA BARRA PER SCEGLIERE LA FORZA DEL TIRO È SPARITA. AL SUO POSTO CI SONO QUATTRO ICONE PER SCEGLIERE RISPETTIVAMENTE UN QUARTO, METÀ, TRE QUARTI E 100% DELLA FORZA DISPONIBILE. PER DECIDERE GLI EFFETTI APPARE UNA VISIONE TIPO PERISCOPIO CON UN MIRINO AL CENTRO, IN CUI BISOGNA MUOVERE E CENTRARE LA PALLA PER DECIDERE COME COLPIRLA. NATURALMENTE, LA PALLA NON STA FERMA. ANCOR PIÙ STRANAMENTE, LA SUCCITATA BARRA DI FORZA ESISTE, MA SALTA FUORI SOLO QUANDO SI USA IL PUTTER. BAH! STRANEZZE DI PROGRAMMATORI.

WILLI

SENZA DI ALBERI E CACTUS IN GRAFICA A SPRITE COMPLETA IL TUTTO. LA TRIANGOLARITÀ DELLA GEOMORFIA DIVENTA EVIDENTE ATTIVANDO LA GRIGLIATURA PER VALUTARE I DISLIVELLI.

NATURALMENTE, LO SPRITE DEL VOSTRO GIOCATORE SARÀ SEMPRE AL CENTRO, CON LA POSSIBILITÀ DI FARLO SPARIRE.

SI ERA PARLATO PRIMA DI UNA CORNICE DI ICONE, E INFATTI TUTT'ATTORNO ALLA VISIONE PRINCIPALE VEDREMO VARI PITTOGRAMMI, DIVERSI DEI QUALI SONO LE TESTATE DI ALCUNI LISTELLI SCIVOLANTI CONTENENTI ALCUNE ICONE. SI TRATTA, INSOMMA, DELLA VARIANTE GRAFICA DEI MENU A TENDINA:



PREMETE SU UN ICONA. E IL LISTELLO SCIVOLA MOSTRANDO TUTTE LE ALTRE ASSOCIATE.

CON ESSE SI PUÒ SCOPRIRE LA FORZA E LA DIREZIONE DEL VENTO, PER ESEMPIO, MA SI PUÒ ANCHE SCEGLIERE LA VISUALE DA IMPIEGARE OGNI VOLTA CHE LA PALLA È COLPITA, COSÌ COME SI PUÒ DECIDERE LA MAZZA O RICHIAMARE LE INFORMAZIONE SULLA BUCA. E VISTO CHE SIAMO IN ARGOMENTO DI VISUALI, NE ABBIAMO QUATTRO TIPI: DIRETTA, SOLIDALE, SPETTATORE E TELEVISIVA. LA "DIRETTA" È QUELLA CLASSICA, DA DIETRO LE SPALLE DEL GIOCATORE, CON LA VARIANTE CHE SI VEDE ANCHE L'ARRIVO. LA VISIONE SOLIDALE È RIFERITA ALLA PALLA, DA QUATTRO ANGOLI DIVERSI, MENTRE LA VISIONE SPETTATORE È DI TIPO PANORAMICO. LA RIPRESA TELEVISIVA, INVECE, SCEGLIE A OGNI ISTANTE L'ANGOLO PIÙ SPETTACOLARE.

ESISTE PERÒ ANCHE UN ALTRO MENU DI VISUALI, RIFERITO STAVOLTA ALL'INTERA BUCA: PERMETTE DI VEDERE LA ZONA DI GIOCO, L'AREA DELLA BUCA, IL PERCORSO ANDATA-RITORNO ALLA BUCA, E UNA PREVISIONE DI TIRO CON I PARAMETRI IMPOSTATI PER UN COLPO OTTIMALE.

UNA COSA CURIOSA DI QUESTO GOLF È CHE LA CLASSI-

PC

Quando si parla di golf, ormai, i paragoni con Links sono scontati. E non pensiate che siamo impari, essendo Links ormai vecchiotto, perché quest'ultimo riesce comunque a bagnare il naso a tutte le recenti uscite. Un esempio? Proprio questo. La cosa più importante da dire è che Links era assolutamente "naturale", chiaro e immediato. IOGC, invece, ha qualcosa di insopprimibilmente artificioso, di robotico, quasi. Sembra di assistere a uno spettacolo ben curato, ma poco spontaneo, iniziando da tutti i movimenti: per un motivo o per l'altro, pur evidenziati da una grafica spettacolare, non convincono. E non c'è neppure l'eccellente e discreto supporto sonoro di Links, anche se vi si offrono tre percorsi anziché uno solo. Non sono nemmeno convinto che eliminare la barra per la forza del tiro sia stato un vantaggio: dopotutto è rimasto il giochino di abilità, trasposto nel centraggio del tiro, e allora a che pro tutto questo?

Però non posso nemmeno dire che IOGC sia brutto, anzi. Le possibilità di visuale sono notevoli, e il paesaggio virtuale è ben realizzato. Per quel che riguarda i giocatori, nemmeno Links offriva avversari digitali, quindi dal punto di vista delle opzioni i due prodotti sono abbastanza pari. Inoltre i programmatori meritano un plauso per aver messo tutti i circa tre mega del gioco in un unico file, rinunciando alle odiose suddivisioni multiple e alle centinaia di file microgrossi che intasano gli ardischi.

Questo però non toglie che per me sia una specie di "bello senz'anima", e che ritengo Links il migliore tuttora. Considerate voi.

TECNICA

GIOCABILITÀ

INNOVAZIONE

85

GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F1 Challenge

GAMES machine STAR PLAYER

QUANDO ALL'INIZIO DELLO SCORSO MARZO IL BUON RAFFAELE MI FECE GENTILMENTE PERVENIRE IN REDAZIONE UNA PRIMO DEMO GIOCABILE DI F1 CHALLENGE, CREDO CHE NESSUNO DI NOI DUE AVREBBE POTUTO NEANCHE LONTANAMENTE IPOTIZZARE QUALE IRRIPETIBILE OCCASIONE GLI AVREBBE RISERBATO IL FATATO DESTINO. LA VITA A VOLTE...

CONGRATULANDOMI QUINDI CON GLI HOLODREAM PER ESSERSI MERITATAMENTE "ARRUOLATI" FRA I VALOROSI PALADINI DEL TEAM 17, COLGO L'OCCASIONE PER RINGRAZIARE ANCHE I DUE PRODI FABRIZIO FARENGA E

ALFREDO SIRACUSA PER LA LORO GENTILE VISITA REDAZIONALE, IN MODO DA PERMETTERCI UNA TEMPE-

Credavate veramente che stessimo scherzando sullo scorso numero?... Ok. se questa recensione ancora non v'avesse fatto cambiare idea non vi resta che recarvi dal vostro rivenditore di fiducia per controllare di persona. A partire dal 17 di Luglio (con qualche giorno di ritardo per l'Italia) F1 Challenge sarà infatti in tutti i negozi, con il marchio Team 17 ben visibile sulla confezione...

STIVA RECENSIONE SU QUESTO STESSO NUMERO ESTIVO. DETTO QUESTO, PROCEDIAMO PURE CON UNA VELOCE ANALISI DELLE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DEL GIOCO.

SUPERATA UN SERIE DI PIACEVOLI SCHERMATE INTRODUTTIVE ARRIVIAMO AL MENU PRINCIPALE. COMINCIAMO QUINDI CON LA SEZIONE DELLE OPZIONI, ALL'INTERNO DELLA QUALE È POSSIBILE SELEZIONARE LA SCUDERIA CON LA QUALE COMPETERE, IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ, IL CAMBIO AUTOMATICO O MANUALE, IL METODO DI CONTROLLO (TASTO PER ACCELERARE OPPURE INDICARE IN AVANTI), IL NUMERO DEI GIRI E LA MODALITÀ

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

NORMALE O ARCADE.
TORNATI ALLA SCHERMATA PRINCIPALE POTRETE A QUESTO PUNTO DECIDERE SE FARE UN PO' DI PRATICA, COMPETERE IN UN SOLO CIRCUITO, OPPURE AFFRONTARE L'INTERA STAGIONE AGONISTICA...
PER QUANTO RIGUARDA LA FASE ARCADE RIPETO QUANTO GIÀ DETTO A SUO TEMPO: MOLTO FLUIDA, VELOCE (SPECIALMENTE SE UTILIZZATE UN 1200) E SOPRATTUTTO ESTREMAMENTE GIOCABILE. L'EFFETTO PROSPETTICO DELLA STRADA È RESO IN MODO CONVINCENTE, I FONDALI SONO VALIDI E SUFFICIENTEMENTE DIVERSI FRA LORO. L'EFFETTO PIOGGIA NON È IN EFFETTI LA FINE DEL MONDO, MA IL MODO CON CUI INFLUISCE SUL CONTROLLO DELLA MONOPOSTO È DISCRETAMENTE REALISTICO (DA NOTARE IL FANALINO ROSSO CHE SI ACCENDE QUANDO IL VOLUME DELL'ACQUA IN PISTA DIVENTA RILEVANTE).
UN COMPLETO CRUSCOTTO POSTO NELLA PARTE SUPERIORE DELLO SCHERMO VI TERRÀ COSTANTEMENTE INFORMATI SU VELOCITÀ, NUMERO DEI GIRI, POSIZIONE... E SOPRATTUTTO SUL LIVELLO DEI DANNI: NEL CASO IN CUI QUEST'ULTIMO RAGGIUNGA UN LIVELLO PARTICOLARMENTE ELEVATO È PREFERIBILE UNA SOSTA AI BOX, PENA LA CONCLUSIONE PREMATURA DELLA GARA. PER IL RESTO SONO STATI AGGIUNTI DEI SOBBALZAMENTI QUANDO FINITE SUI CORDOLI, LA SABBIA AI MARGINI DI ALCUNE CURVE E SPORADICI TUNNEL ILLUMINATI, MENTRE I FREQUENTI TESTACODA RIMANGONO IN ASSOLUTO UNA DELLE COSE PIÙ BELLE DA VEDERSI.
INTERESSANTE POI LA POSSIBILITÀ DI SALVARE I RECORD SU DISCO E MODIFICARE I NOMI DEI PILOTI E DELLE SQUADRE, IN MODO DA POTER SIMULARE L'ATTUALE CAMPIONATO IN CORSO.
COMPLIMENTI HOLODREAM, VE LI MERITATE.

MAX

MA CHI SI VEDE!

Uno delle pochissime modifiche che sono state apportate a F1 Challenge su richiesto dei Team 17, è stato la sostituzione dei precedenti cartelli stradali e dei nomi presenti (troppo simili alla realtà) con altri che non avessero problemi di copyright. Per quanto riguarda la segnaletica a bordo pista, questi sono stati i risultati...

BDM

Veramente bellino questo F1 Challenge. Certo, è il classico gioco di corse "alla Lotus", di cui ormai tutti i possessori di Amiga hanno almeno un esemplare, però... piace. Graficamente acchiappo positivamente (il display con la velocità, le marce etc. è tutto veramente bello), la velocità c'è e il gioco mi è sembrato abbastanza difficile (che non vuol dire ingiocabile, semmai duratura).
Se quindi questo genere di giochi non vi ha ancora stufato dopo i vari Lotus e Jaguar (Nigel Mansell non ho nemmeno voglia di citarlo) il prossimo acquisto è senz'altro questo.

SHIM

Avevo appena intravisto il demo giocabile comparso in redazione qualche mese fa, e m'era sembrato molto valido. Adesso che il programma è completo in ogni suo aspetto, non posso far altro che confermare il mio giudizio: molto giocabile e molto divertente, a prezzo di budget sarebbe un vero insulto non correre a comprarlo (originale!).

AMIGA

Il fatto che avessi già espresso sul numero di Marzo tutta la mia soddisfazione per un gioco così tremendamente pulito, giocabile e ottimamente realizzato, mi dispensa da eventuali illazioni di corruzione per un globale che mi sembra nel complesso adeguato (se poi il nostro Raffaele (Valensise, of course) avesse voluto adeguatamente rimpinguare un conto in banca dalla drammatica precarietà, il mio, allora ci sarebbe potuto scappare anche il Top Score, ma questa - sigh!- è un'eventualità ormai svanita...).
Detto questo non fatemi sconfinare in superflui e forse inopportuni campanilismi del tipo "compratelo perché è un gioco italiano" oppure "compratelo perché è un gioco Team 17" (circostanze che comunque vi invito a tenere in considerazione); F1 Challenge rappresenta comunque, per la diversa ambientazione, una più che valida variante al solito Lotus, abissalmente superiore a Nigel Mansell e nel complesso un prodotto che anche a prezzo pieno sarebbe valso i suoi soldi... COME BUDGET NON POTRETE CERTO LASCIARVELO SCAPPARE!

TECNICA 91
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Corri in edicola per continuare...

HOBBY & WORK

La Storia Ancestrale

Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie

Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.

26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.

26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvicenti giochi.

Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.

IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.

VINCI DIECI VIAGGI Euro Disney RESORT PARIS NEL MONDO DELLA FANTASIA

CONTENUTI NELL'OPERA:

- avvincenti storie fantastiche
- giochi di ruolo
- enigmi dal Libro delle Profezie
- tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
- le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
- le carte della Forza dei Mostri
- le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
- test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti

È USCITO IL 3° NUMERO

Ogni 14 giorni una nuova avventura!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS per Amiga

UPDATE

DUNE II

The Battle for Arrakis

PROPRIO COSÌ, DENTRO QUELLA FATIDICA BUSTA C'ERANO I CINQUE DISCHETTI DI DUNE II - THE BATTLE FOR ARRAKIS PER AMIGA.
EBBENE SÌ, SIGNORI. ALLA WESTWOOD STUDIOS HANNO BEN PENSATO DI FARE FELICI I NUMEROSI POSSESSORI DI AMIGA PUBBLICANDO QUESTO LORO "MUST" ANCHE PER LA MACCHINA COMMODORE. DATE UN'OCCHIO ALLE FOTO. NIENTE MALE VERO? CHE VE NE PARE? SEMBRA FATTO DECISAMENTE BENE, NON TROVATE? BEH, PROSEGUITE A LEGGERE E NE SAPRETE DI PIÙ, MOLTO DI PIÙ, DECISAMENTE DI PIÙ...

Sullo scorso numero doveva esserci una preview, che poi per motivi tecnici è saltata (è stata sostituita da una pagina di pubblicità che il nostro affannato caporedattore aveva dimenticato di conteggiare). A questo punto si pensava di sbatterla su questo numero, ma un inaspettato pacchetto arrivato dalla Virgin ci ha fatto cambiare i programmi...

DUNE È UN PIANETA SITUATO DA QUALCHE PARTE NELL'UNIVERSO SCONOSCIUTO (LÀ! DOVE NESSUN REDATTORE È MAI GIUNTO PRIMA...)(E BRAVO SHIN, HAI VINTO UNA PAGLIETTA D'ARGENTO PER ESSERE STATO IL TRECENTONOVANTADUESIMO RECENSORE DI VIDEOGIOCHI ITALIANO A RICICLARE LA STESSA BATTUTA. NDMAX). ABITATO DA UNA RAZZA UMANOIDE È OGGETTO, DA SECOLI E SECOLI, A CONTINUE LOTTE TRA LE TRE PIÙ POTENTI CASATE RESIDENTI SULLO STESSO. L'ATTUALE IMPERATORE HA AVUTO QUALCHE PROBLEMA NELLA GESTIONE ECONOMICA (AMMANCHI FINANZIARI? TANGENTI? E CHI PUÒ DIRLO...) E HA COSÌ INDETTO UNA SORTA DI CONCORSO PER VEDERE QUALE DELLE TRE FAMIGLIE SAREBBE STATA IN GRADO DI COMANDARE IL PIANETA. DOPO AVER DIVISO TUTTO IL TERRITORIO IN SETTORI, A OGNUNA DELLE TRE ARMATE VENGONO ASSEGNATI SEI DI QUESTI, NONCHÉ DA QUALE PARTE INIZIARE LA PROGRESSIVA CONQUISTA. INUTILE AGGIUNGERE CHE ALL'INIZIO DEL GIOCO DOVRETE SCEGLIERE CON QUALE FAMIGLIA INTRAPRENDERE LA VOSTRA "CAMPAGNA", E QUESTE SONO: GLI ATREIDES, GLI HARKONNEN E GLI ORDOS.

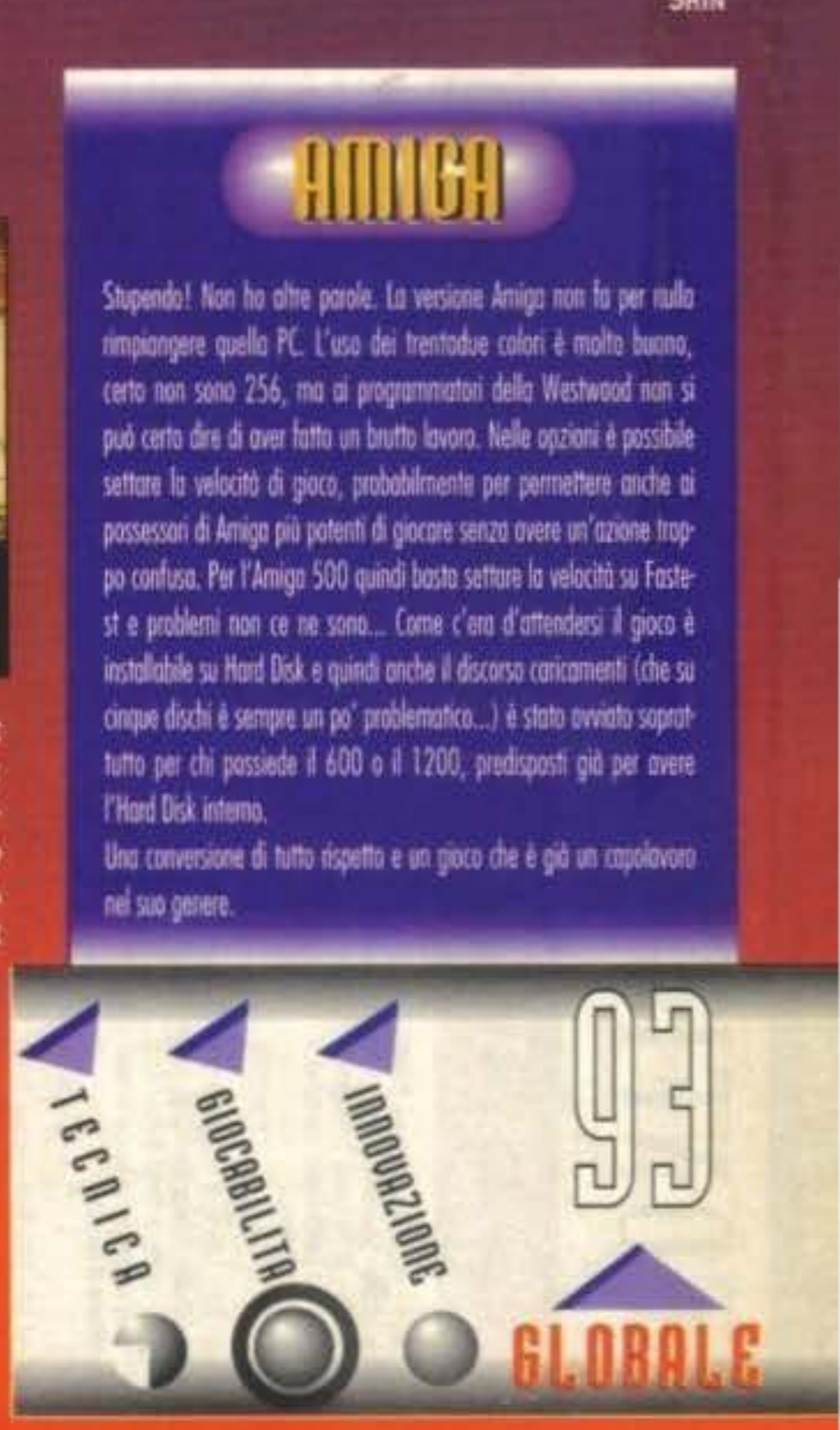
DOVRETE APPUNTO PORTARE A TERMINE SE VORRETE USCIRNE VINCITORI. QUESTE MISSIONI VI VERRANNO DI VOLTA IN VOLTA RIFERITE DAL VOSTRO MENTAT DI FIDUCIA (UN MENTAT È UN VOSTRO CONSIGLIERE ADDESTRATO AD ANALIZZARE DATI COME SE FOSSE UN COMPUTER) UNA VOLTA CHE EGLI STESSO VI AVRÀ ESPOSTO L'ATTUALE SITUAZIONE GENERALE IN RELAZIONE ALL'ANDAMENTO DELLE BATTAGLIE.

ALL'INIZIO DI CIASCUNA MISSIONE PARTIRETE CON IL SOLO EDIFICIO PRINCIPALE DELLA BASE E CON ALCUNI VEICOLI GIÀ A VOSTRA DISPOSIZIONE (UTILI PER ESPLORARE LA ZONA CIRCOSTANTE E PER DIFENDERVI IN CASO DI UN ATTACCO ANTICIPATO DEL NEMICO). DOVRETE QUINDI PROCEDERE CON LA COSTRUZIONE DEGLI ALTRI EDIFICI (RAFFINERIA CON TANTO DI VEICOLO PER LA RACCOLTA DELLA SPEZIA, STAZIONI RADAR, INDUSTRIE DI VEICOLI DA GUERRA E DI SOLDATI (!), SILOS, ECCETERA ECCETERA) E CON IL POTENZIAMENTO DELLA VOSTRA ARMATA PER PASSARE COSÌ ALL'ATTACCO DELLA BASE NEMICA.
COL PROSEGUIRE DELLE MISSIONI E CON L'AUMENTARE QUINDI DELLA DIFFICOLTÀ DELLE STESSE (ALL'INIZIO SI TRATTERÀ ESCLUSIVAMENTE DI RACCOGLIERE LA SPEZIA, PRIMA E SECONDA MISSIONE, MENTRE PIÙ AVANTI SI TRATTERÀ DI DISTRUGGERE LE BASI NEMICHE) IL VOSTRO ARMAMENTO POTENZIALE SARÀ SEMPRE PIÙ VASTO E VI PERMETTERÀ DI COSTRUIRE TUTTA UNA SERIE DI ARMI, BASI E VEICOLI CHE VI RIPORTERANNO NELLA STESSA ATMOSFERA CHE SI POTEVA RESPIRARE LEGGENDO I LIBRI DI FRANK HERBERT. OVVIAMENTE PER ARRIVARE ALLA CONQUISTA DEL PIANETA DOVRETE PORTARE A TERMINE TUTTE LE MISSIONI. IMPRESA PERALTRO NON TROPPO SEMPLICE VISTO CHE LA DURATA MEDIA DELLE MISSIONI PIÙ AVANZATE (DIREI DALLA QUINTA IN SU) SI AGGIRA INTORNO ALLE PARECCHIE ORE PER CIASCUNA.
LARGO AL COMMENTO.

SHIN

AMIGA

Stupendo! Non ho altre parole. La versione Amiga non fa per nulla rimpiangere quella PC. L'uso dei trentadue colori è molto buono, certo non sono 256, ma ai programmatori della Westwood non si può certo dire di aver fatto un brutto lavoro. Nelle opzioni è possibile settare la velocità di gioco, probabilmente per permettere anche ai possessori di Amiga più potenti di giocare senza avere un'azione troppo confusa. Per l'Amiga 500 quindi basta settare la velocità su Fastest e problemi non ce ne sono... Come c'era d'attendersi il gioco è installabile su Hard Disk e quindi anche il discorso caricamenti (che su cinque dischi è sempre un po' problematico...) è stato ovviato soprattutto per chi possiede il 600 o il 1200, predisposti già per avere l'Hard Disk interno.
Una conversione di tutto rispetto e un gioco che è già un capolavoro nel suo genere.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

♦ CONFIGURAZIONI PC ♦

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 256Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.540.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.930.000

3865X-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano.
L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano.
L. 4.115.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

FINO AL 25/07 - SCONTO L. 100.000 SUI PC
E A TUTTI IN OMAGGIO UN OROLOGIO SUBACQUEO SEIKO

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

http://www.oldgamesitalia.net/

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

DAL 1° LUGLIO CHIUSURA PER TURNO AL SABATO POMERIGGIO E LUNEDI' MATTINO
ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

AMIGA 600 £. 450.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

SCANNER MANUALE PROLAB 400 DPI, 256 TONALITÀ + OCR L. 399.000

THUNDER BOARD
L. 199.000
R SOUND MACHINE

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 430.000

NEC P 20 24 aghi 200/300 cps	L.	550.000
Star LC 24-200 color 24 aghi 250 cps	L.	699.000
Monitor per Amiga Commodore 1084 S stereo	L.	350.000
Philips 8833 II stereo		fino esaurimento
Controller per Amiga 500 impact serie II	L.	649.000
Controller SCSI espandibile 8 Mb disposto per controllare CD-Rom interno per scheda MS-Dos 286/16Mhz compatibile 100%		
40 Mb SCSI per Amiga 500	L.	299.000
85 Mb SCSI per Amiga 500	L.	469.000

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM per A1200 e PC

UPDATE

JAMES POND 2
ROBOCOD

Il Dottor Maybe è tornato. su Amiga 1200 e su PC. più crudele e più spietato che mai...

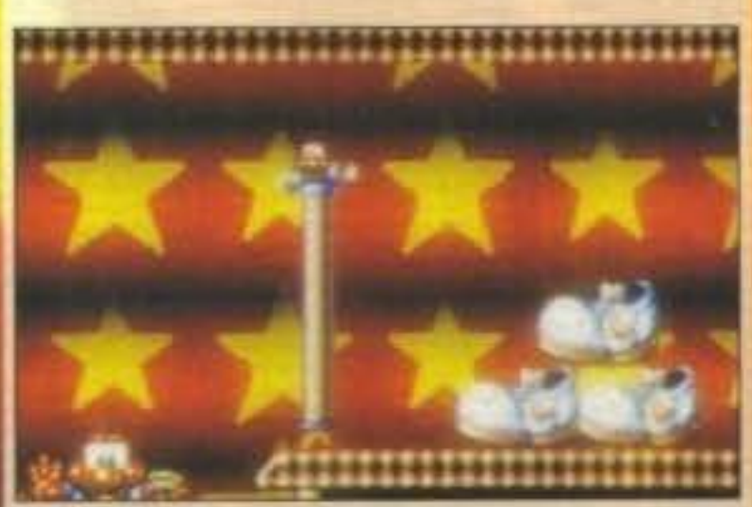
UNO DEI MIGLIORI PLATFORM MAI APPARSI SU AMIGA 500 È STATO FINALMENTE CONVERTITO ANCHE SU PC, MA NON SOLO: NE È STATO FATTO UNO SPECIALE RIEDITING ANCHE SUL NUOVO GIOIELLO DI CASA COMMODORE.

DETTO QUESTO DIREI DI PARTIRE DAGLI ALBORI.

IL MALVAGIO DOTTOR MAYBE HA PRESO IL CONTROLLO DELLA PRINCIPALE FABBRICA DI GIOCATTOLI DEL POLO NORD, SABOTANDO LA MAGGIOR PARTE DEI REGALI DI NATALE DESTINATI A TUTTE LE FAMIGLIE DEL PIANETA TERRA E DINTORNI. MENTRE I LEADER DEI PRINCIPALI GOVERNI SI STANNO RADUNANDO PER DECIDERE SUL DA FARSI, E SOPRATTUTTO PER SAPERE QUALI SONO LE

RICHIESTE DEL FOLLE PROFESSORE, VOI, AGENTE SPECIALE JAMES POND, NOME IN CODICE ROBOCOD, SIETE GIÀ STATO CONTATTATO DAI SERVIZI SEGRETI PER PORTARE A TERMINE LA SUDDETTA MISSIONE. QUALE MISSIONE, DIRETE VOI? SEMPLICE, QUELLA D'INFILTRARVI NELLA FABBRICA E DISATTIVARE TUTTI I GIOCATTOLI-PINGUINO: SONO STATE INSERITE AL LORO INTERNO DELLE PICCOLE CARICHE ESPLOSIVE, MA LETALI; IL TUTTO ENTRO QUARANTOTTO ORE, POICHÉ ALTRIMENTI I GIOCATTOLI VERRANNO DISTRIBUITI IN GIRO E, IN TAL CASO, SAREBBE LA FINE DEL MONDO.

IL CASTELLO COMPRENDE OTTO SEZIONI PRINCIPALI, UNA DIFFERENTE DALL'ALTRA PER STRUTTURA E PRESENZA DI NEMICI (NON CHIEDETEMI QUANTE SIANO LE SOTTOSESSIONI PERCHÉ DARVI UNA RISPOSTA PRECISA SAREBBE PRATICAMENTE IMPOSSIBILE), UNA SEZIONE NASCOSTA E LO SCONTRO FINALE COL DOTTOR MAYBE.



NATURALMENTE PER POTER FINIRE IL GIOCO DOVRETE VISITARLE TUTTE, COMPRESA QUELLA NASCOSTA, NONCHÉ DISATTIVARE TUTTE LE BOMBE-PINGUINO PRESENTI NEL CASTELLO.

WELL, ARRIVIAMO QUINDI ALLE INNOVAZIONI PORTATE RISPETTO ALLA VERSIONE PER AMIGA 500 (E PER MEGADRIVE, OF COURSE). E' INNANZITUTTO DA SOTTOLINEARE LA PRESENZA DI LIVELLI COMPLETAMENTE NUOVI E DI ALTRI (QUELLI CHE GIÀ C'ERANO SU A500 E MD, NON TUTTI, SOLO ALCUNI DI QUESTI) MODIFICATI E RIDISEGNATI IN ALCUNI PUNTI.

ENTRAMBE LE VERSIONI SONO INSTALLABILI SU HARD DISK: SUL PC SONO RICHIESTI 570 K DI MEMORIA LIBERA AL PROMPT DEL DOS, MENTRE SULL'AMIGA UN MEGA E TRE DI RAM.

UNA COSA CURIOSA È CHE SU PC È POSSIBILE SELEZIONARE NOVE TIPI DI VELOCITÀ DIVERSE, QUESTO IN RELAZIONE ALLA POTENZA DELLA MACCHINA CHE SI POSSIEDE (TRA PARENTESI IL MINIMO RICHIESTO È UN 286) E, NATURALMENTE, AI GUSTI PERSONALI.

PRIMA DI CONCLUDERE, PER LASCIARE SPAZIO AI COMMENTI, UN'ULTIMA COSA: IL SONORO MI SEMBRA DECISAMENTE MIGLIORE RISPETTO ALLE PRECEDENTI VERSIONI. E QUESTO È GIÀ UN PRIMO PUNTO A SUO FAVORE...

SHIN

PC

Come detto la versione PC possiede questa curiosa opzione per poter settare la velocità in relazione alla potenza della macchina. Naturalmente dovrete tenere conto anche di un'altro fattore: lo scrolling. Comunque se vi può consolare tra le nove possibilità che avete c'è sicuramente quella per trovare un giusto compromesso tra velocità stessa e scrolling, quest'ultimo davvero molto buono. Bella la grafica, nonostante l'effetto mizzole della neve che cade sia un po' squalliduccio, e idem per il sonoro, vengono supportate Ad-Lib e SoundBlaster. Sicuramente uno dei migliori platform per PC.

A1200

L'unica cosa che non mi va più rispetto alla versione per Amiga 500 è proprio il fatto che come per Zool e per SleepWalker dal punto di vista grafico non c'è niente di eccezionale in più (Zool almeno era molto più colorato). Sono stati aggiunti solo alcuni particolari nel fondale, ma niente di più. Per il resto comunque siamo solo migliorie come ad esempio il sonoro o come l'assenza di quel difetto di scrolling verticale che c'era sul 500. Sostanzialmente è un buon platform, tuttavia il voto è più basso della versione per Amiga 500 proprio perchè siamo ancora molto lontani da qualcosa programmato specificatamente per 1200.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COL TUO PC (286 O SUPERIORE+VGA) PER VINCERE LA BATTAGLIA CONTRO LE TANGENTI GIOCA CON:

il grande gioco di TANGENTOPOLI

dischetto da 3"1/2

DA QUESTO MESE IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMO IMPERO (La vendetta)

02 • 55303002
02 • 55302337

E' passato solo un mese dall'apertura delle aree TGM all'interno della banca dati Ultimo Impero e il successo di tale iniziativa è già stato ampiamente riconosciuto.

SONO GIÀ 2.674 GLI UTENTI CHE SI COLLEGANO REGOLARMENTE AL BBS PER CHIEDERE CONSIGLI SUI GIOCHI, SCRIVERE ALLA REDAZIONE, PRELEVARE I DEMO DEI GIOCHI IN ANTEPRIMA, VOTARE ALLE CLASSIFICHE DEI TOP GAMES MACHINE E TANTE ALTRE COSE.
PER QUESTO MOTIVO LE SORPRESE NON MANCANO MAI DI ALLIETARE I VOSTRI COLLEGAMENTI.
PER VENIRE INCONTRO A TUTTE QUELLE PERSONE CHE SI AFFACCIANO PER LA PRIMA VOLTA ALLA TELEMATICA O PER SAPERNE DI PIÙ È STATO SCRITTO UN BEL MANUALE (RIGOROSAMENTE IN ITALIANO) CHE OLTRE A INSEGNARVI TUTTI SEGRETI PER VELOCIZZARE LE OPERAZIONI ALL'INTERNO DI ULTIMO IMPERO, VI TOGLIERÀ (SPERIAMO) OGNI DUBBIO SUI TERMINI TECNICI UTILIZZATI, SUI PROBLEMI DEI COLLEGAMENTI SERIALI E TANTE ALTRE INFORMAZIONI UTILI.

COME FARE PER AVERLO? SEMPLICE, BASTA COLLEGARSI A ULTIMO IMPERO E ORDINARLO DIRETTAMENTE AL SYSOP LASCIANDOGLI UN MESSAGGIO CON IL COMANDO F (FEEDBACK).
VISTO CHE SIAMO IN TEMA DI COMANDI, VI RICORDIAMO CHE NEL BBS È DISPONIBILE, PER OGNI UTENTE, UNA CASELLA POSTALE PRIVATA CHE VI PERMETTERÀ DI SCAMBIARVI MESSAGGI PRIVATAMENTE.

IN CHE MODO POSSO INVIARE UN MESSAGGIO A UN ALTRO UTENTE? UTILIZZANDO IL COMANDO M SEGUITO DAL NOMINATIVO DELLA PERSONA ALLA QUALE VOLETE SCRIVERE; ES. - M TGM MA - MANDERÀ UN MESSAGGIO AL NOMINATIVO TGM MA (MI SEMBRA DI AVERLO GIÀ SENTITO...).
COME È STRUTTURATO ULTIMO IMPERO? ALLORA, DOPO ESSERVI COLLEGATI E AVER SUPERATO IL MURO E GLI EVENTUALI BOLLETTINI NEWS, VI TROVERETE NEL LIVELLO PRINCIPALE.
DA QUI POTRETE ACCEDERE A 8 AREE PRINCIPALI CON I SEGUENTI COMANDI:

A AREA MESSAGGI (CHE CONTIENE TUTTE LE AREE ADIBITE ALLO SCAMBIO DI MESSAGGI PUBBLICI)
U AREA FILE (PROGRAMMI DA INVIARE O PRELEVARE DAL BBS)
P AREA PROGRAMMI (GIOCHI MULTIUTENTE IN LINEA)
N AREA BOLLETTINI o AREA NEWS (QUELLI CHE VEDETE QUANDO VI COLLEGATE)
V AREA VOTAZIONI (INDAGINI, REFERENDUM, CLASSIFICHE GIOCHI ETC.)
L AREA LISTA BBS (SERVIZIO DISPONIBILE PER CHIUNQUE AVESSE UN NUMERO DI BBS DA PUBBLICIZZARE)
G AREA GENERALE (SPAZIO PUBBLICITARIO A SOLA LETTURA - IN PREPARAZIONE)

UNA VOLTA ENTRATI IN UN'AREA, COME FACCIO A VEDERE LA LISTA DEI FILE O MESSAGGI PRESENTI? ESISTONO 3 COMANDI PER ESEGUIRE QUESTA OPERAZIONE: S (SCAN), B (BROWSE), R (READ).
PER SAPERE COME FUNZIONANO ESATTAMENTE QUESTI E TUTTI GLI ALTRI COMANDI DEL BBS, VI CONSIGLIAMO DI USUFRUIRE DELL'AIUTO IN LINEA RICHIAMABILE CON HELP. (ES. PER AVERE UN AIUTO SUL COMANDO SCAN SARÀ SUFFICIENTE SCRIVERE HELP SCAN DA UN QUALSIASI PROMPT>).
IN MOLTI ALTRI SISTEMI PER ESEGUIRE DELLE OPERAZIONI SU FILE O MESSAGGI È NECESSARIO INDICARE IL NOME DELL'ARTICOLO CHE CI INTERESSA.
COME È FACILE INTUIRE, QUESTE OPERAZIONI RISULTANO, IN CERTI CASI, UN PO' COMPLESSE E SICURAMENTE MOLTO LENTE.
PER OVVIARE A QUESTO INCONVENIENTE, ULTIMO IMPERO ADOTTA UN SISTEMA BASATO ESCLUSIVAMENTE SUI NUMERI CHE CORRISPONDONO AGLI ARTICOLI PRESENTI NELLE AREE.
QUINDI, NEL MOMENTO IN CUI UTILIZZERETE IL COMANDO S (SCAN) O B (BROWSE), SULLA SINISTRA DEL VOSTRO MONITOR SARANNO VISUALIZZATI TUTTI I NUMERI DI RIFERIMENTO PER OGNI ARTICOLO.
(ES. PER PRELEVARE IL FILE NUMERO 5, BASTERÀ SCRIVERE D 5).
ESISTE ANCHE LA POSSIBILITÀ DI SELEZIONARE PIÙ ARTICOLI IN MODO TALE DA RENDERE ANCORA PIÙ RAPIDO IL VOSTRO COLLEGAMENTO, MA PER QUESTO VI CONSIGLIAMO DI PRENDERE VISIONE DIRETTAMENTE ALL'INTERNO DI ULTIMO IMPERO.
ECCO ORA I COMANDI "RAPIDI" PER ENTRARE DIRETTAMENTE NELLE AREE TGM:
DAL LIVELLO PRINCIPALE> SCRIVETE U!;3 PER LE AREE FILE TGM E A!;3 PER LE AREE MESSAGGI TGM.
ORA NON VI RESTA ALTRO DA FARE CHE COLLEGARVI A U! ENTRANDO COSÌ A FAR PARTE DEL SUO IMMENSO UNIVERSO TELEMATICO.

MASSIMILIANO COLTORTI

ATTENZIONE: anche ULTIMO IMPERO va in vacanza, non chiamatelo dal 27.LUGLIO al 26 AGOSTO

NEWS!NEWS! ULTIMO IMPERO NEWS!NEWS!

Vi informiamo che è stata aperta un area file dedicata al TALENT SCOUT nella quale potrete inviare le demo dei vostri prodotti e le immagini da voi create. Tutti i lavori migliori verranno pubblicati sui prossimi TGM.
ESCLUSIVAMENTE per le aree messaggi vi ricordiamo l'altro BBS collegato in rete EmpireNET.
Futur Service BBS 06/2412175

TOP GAMES MACHINE

Una delle prime iniziative redazionali supportate da Ultimo Impero è quella della classifica dei migliori giochi in circolazione.
Abbiamo proposto 15 titoli che riteniamo fra i più interessanti per Amiga e PC e abbiamo calcolato, percentualmente, come le vostre preferenze si distribuivano, ecco il risultato...

PC

Votazioni utenti:	28.5 %
1: Strike Commander	14.6 %
2: Formula one Grand Prix	14.2 %
3: X-Wing	12.6 %
4: Indiana Jones IV	9.8 %
5: Monkey Island II	9.0 %
6: Ultima Underworld II	7.5 %
7: Alone in the Dark	5.9 %
8: Lemmings 2	4.3 %
8: Dune II	4.3 %
10: Ultima VII	3.1 %
10: Eye of the Beholder II	3.1 %
12: Incredible Machine	1.5 %
13: Zool	1.5 %
14: Space Quest V	0.7 %
15: Legacy	0.3 %
ALTRO	6.7 %

AMIGA

Votazioni utenti:	27.5 %
1: Super Frog	19.6 %
2: Formula One Grand Prix	16.8 %
3: Kick Off 2	7.7 %
4: Sensible Soccer	7.3 %
4: Pinball Fantasies	7.3 %
4: Lemmings 2	7.3 %
7: Project-X	6.1 %
8: Desert Strike	4.9 %
9: Body Blows	4.0 %
10: Alien Breed	3.6 %
11: Lionheart	2.8 %
12: Zool	2.0 %
13: Chuck Rock 2	0.8 %
14: Pool	0.4 %
ALTRO	8.6 %

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE BREEDING GOES ON...

(Seconda Puntata)

Continua il diario di Alien Breed 2, e mentre il gioco comincia a prendere forma sentiamo un po' cos'è accaduto a Martyn e compagni nel corso del mese di Maggio...

DURANTE QUESTO MESE ABBIAMO AVUTO UNA MAGGIOR QUANTITÀ DI SVILUPPI RISPETTO A QUELLO SCORSO, SOPRATTUTTO PERCHÉ LA MAGGIOR PARTE DELL'EQUIPAGGIAMENTO ORA FUNZIONA CORRETTAMENTE E RICO HA POTUTO FINALMENTE INIZIARE A TRASFORMARE LE SUE IDEE IN STUPENDA GRAFICA PRONTA PER L'USO. INOLTRE UN SACCO DI NUOVE PENSATE SONO STATE BUTTATE GIÙ, E MOLTE DI QUESTE PROBABILMENTE FARANNO LA LORO COMPARSA NEL GIOCO FINALE POICHÉ SI SONO RIVELATE PARTICOLARMENTE BUONE. ANCHE LA NOSTRA RIUNIONE IN SVEZIA È ANDATA ABBASTANZA BENE, IN TUTTO NON PIÙ DI TRE ORE, MA LA COLPA DELLA SUA BREVITÀ È SICURAMENTE DA INCOLPARE AL FENOMENALE BEL TEMPO E AGLI STUPENDI LAGHI DELLA REGIONE... EHM, COMUNQUE, IN CHE COSA ERANO IMPEGNATI I NOSTRI PRODI RAGAZZI?

ANDREAS [Programmazione]

OLTRE A CONTINUARE IL SUO MAP-EDITOR (CHE COMUNQUE È STATO MOMENTANEAMENTE MESSO DA PARTE), ANDREAS SI È DIVERTITO A GIOCHERELLARE CON I CODICI DI PROJECT-X PER RIADATTARLI ALL'USCITA DELLA VERSIONE BUDGET. ABBIAMO CAMBIATO PIÙ DI UN PARTICOLARE DEL GIOCO, ED È STATO UN GRAN PIACERE PER ANDREAS RIUSCIRE A RIPROGRAMMARNE UNA PARTE E CREARE UNA NUOVA DISPOSIZIONE DEI CODICI SUL DISCO, IL CUI RISULTATO PRINCIPALE È CHE LA "NUOVA" VERSIONE DI PROJECT-X OCCUPERÀ SOLTANTO TRE DISCHETTI INVECE DEI QUATTRO ORIGINALI, IL CHE È SICURAMENTE UNA BUONA NOTIZIA SIA PER NOI CHE PER VOI (MENO CAMBI DURANTE LA PARTITA). ANDREAS HA ANCHE RINUNCIATO ALLA SUA IDEA DI CREARE UN FONDALE ANIMATO CON SPRITE NELLA VERSIONE SU A1200 DI ALIEN BREED 2, POICHÉ RICO SI LAMENTAVA DELLA SCARSITÀ DI COLORI DISPONIBILI PER I NEMICI E LE ARMI (IN TUTTO NON PIÙ DI 16), E INOLTRE IN QUESTO MODO CI SARANNO MOLTI PIÙ ALIENI IN CONTEMPORANEA SU SCHERMO (ALMENO UNA QUANTITÀ DOPPIA RISPETTO ALLA PRIMA VERSIONE), INSERENDO ANCHE NEMICI COME TORRETTE MOBILI E ALTRI SISTEMI DI SICUREZZA AUTOMATIZZATI DI QUESTO GENERE. LA CONSEGUENZA PRINCIPALE DI TUTTO QUESTO È CHE I NEMICI, I FONDALI E I VARI OGGETTI NELLA VERSIONE PER AMIGA 1200 SARANNO IN 128 COLORI, IL CHE NON È PER NIENTE MALE. LA GENTE CHE SALTA SU E GIÙ CHIEDENDO GRAFICA A 256 COLORI È PREGATA DI STAR CALMA; I RISULTATI FINO A ORA OTTENUTI SEMBRANO PROMETTERE MOLTO BENE, E POI UTILIZZARE MENO COLORI EQUIVALE AD AVERE PIÙ AZIONE E PIÙ OGGETTI GRAFICI SU SCHERMO!

COMUNQUE ANDREAS NON HA COMPLETAMENTE RINUNCIATO ALLA SUA IDEA DI FONDALI A SPRITE, E SICURAMENTE CONTINUERÀ A SVILUPPARE QUESTO PROGETTO DURANTE IL TEMPO LIBERO DELLA PROGRAMMAZIONE DI ALIEN BREED 2, MA COMUNQUE LA ROUTINE VEDRÀ PROBABILMENTE LA LUCE DEL GIORNO IN UN ALTRO GIOCO.

ABBIAMO INOLTRE RICONSIDERATO LE NOSTRE POSSIBILITÀ E ABBIAMO DECISO DI SVILUPPARE LA GRAFICA E LE ROUTINE IN CONTEMPORANEA SIA PER LA VERSIONE A 16 BIT CHE PER QUELLA A 32 BIT, POICHÉ SPERIAMO CHE IL GIOCO FINALE PER A500 RISULTI IL PIÙ SIMILE POSSIBILE A QUELLO PER A1200 (COMUNQUE BASTA DARE UN'OCCHIATA ALLE IMMAGINI GRAFICHE DELLE DUE VERSIONI PER ACCORGERSI CHE QUELLE PER A500 SONO QUASI IDENTICHE A QUELLE PER A1200, ANCHE A UNO STADIO COSÌ INIZIALE!).

RICO [Grafica]

DA QUANDO HA RIMESSO IL SUO OPALVISION IN MARCIA ED È FINALMENTE POSSIBILITATO A LAVORARE TUTTO IL GIORNO SUL SUO NUOVO E SCINTILLANTE (NONCHÉ FUNZIONANTE) A4000, RICO HA LAVORATO DURAMENTE PER SVILUPPARE LE VARIE IDEE PROPOSTE E PER MIGLIORARE IL LOOK DEL GIOCO. IL RISULTATO, SECONDO IL MIO MODESTO PARERE, È DAVVERO ECCELLENTE, E NE SIAMO VERAMENTE SODDISFATTI. RICO SI È PRINCIPALMENTE CONCENTRATO SULLE ISTALLAZIONI MILITARI, POICHÉ È LA PARTE PIÙ DIVERTENTE DA PROGETTARE (MEGA MITRAGLIONI, FORTI SISTEMI DI DIFESA E COSE DEL GENERE). OLTRE TUTTO HA ANCHE BUTTATO GIÙ UNA MAPPA PRELIMINARE CON IL VECCHIO MAP-EDITOR PER PROVARE ALCUNE IDEE COME LE GROSSE TORRETTE LASER CHE DOVRANNO ESSERE DISATTIVATE DA UN'ALTRA AREA DELLA MAPPA. FRA LE ALTRE COSE HA ANCHE PASSATO MOLTO TEMPO ANIMANDO E RIDISEGNANDO I QUATTRO PERSONAGGI PRINCIPALI DEL GIOCO, OVVERO JOHNSON, STONE, RUFFER E ROLLUX (TRA CUI POTRETE SCE-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY

GLIERE I DUE CHE VOLETE IMPERSONARE), OGNUNO DEI QUALI POSSIEDE CARATTERISTICHE E CAPACITÀ DIFFERENTI. IL RISULTATO È CHE I PERSONAGGI SONO PARTICOLAREGGIATI MOLTO PIÙ A FONDO DI QUANTO NON FOSSE IN PRECEDENZA.

ALLISTER [Sonoro]

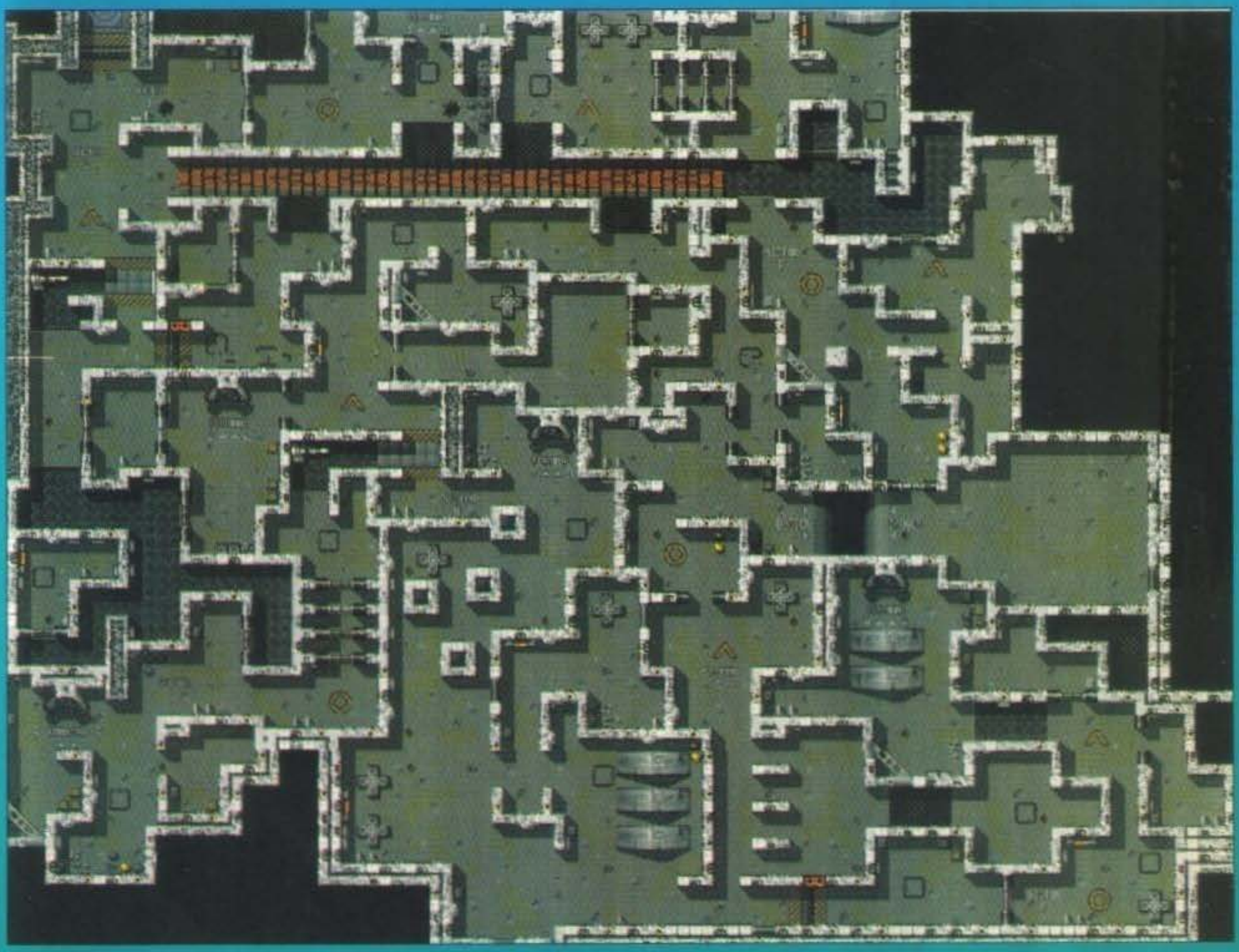
PER QUANTO POSSA SEMBRARE STRANO, ALLISTER È STATO ALLO ZOO! NON PERÒ, COME NOI AVEVAMO INIZIALMENTE SOSPETTATO, PER VEDERE QUALCHE PECORA EQUATORIALE O ALTRE CALDE CREATURE PELOSE, MA PER DIGITALIZZARE GRUGNITI O SIMILI RUMORI ANIMALESCHI (AVREBBE DOVUTO ANDARE CON IL SUO DAT RECORDER ATTORNO ALL'APPARTAMENTO DI BEN NOTO GIORNALISTA INGLESE...). HA ANCHE INIZIATO A LAVORARE SULLA COLONNA SONORA DEL TITOLO E SU ALTRI EFFETTI SONORI. LA MUSICA E LE FRASI DIGITALIZZATE PER LA VERSIONE A1200 SI PROSPETTANO VERAMENTE INTERESSANTI!

MORTYN [Product Manager]

IL MIO LAVORO È STATO PRINCIPALMENTE QUELLO DI SUGGERIRE PICCOLE VARIAZIONI, PROPORRE NUOVE IDEE ED ESPORRE I MIEI PERSONALI PUNTI DI VISTA. I PERSONAGGI DEL GIOCO RISPECCHIERANNO LA LORO PERSONALITÀ: JOHNSON E STONE (FEDERATION CORPS) SONO DI NUOVO PRESENTI A GRANDE RICHIESTA. ABBIAMO INFATTI RICEVUTO MOLTE LETTERE CHE CI CHIEDEVANO DI RIPROPORLI NEL SEGUITO (COSA CHE CI HA LASCIATI PARTICOLARMENTE SORPRESI), E NOI CI SIAMO PRONTAMENTE INCHINATI DI FRONTE ALLE RICHIESTE DEL PUBBLICO! GLI ALTRI DUE, RUFFER (UN VELOCE ALIENO-LUCERTOLA CHE LAVORA PER LA FEDERAZIONE) E ZOLLUX (UNA FORMA BIO-ROBOTICA CON ABILITÀ SPECIALI TIPO VISIONE A INFRAROSSI E RIVELATORE DI MOVIMENTO TERMICO), SONO LE NUOVE ENTRATE DEL GIOCO E, A ESSERE ONESTI, STIAMO UN PO' TORNANDO INDIETRO AI VECCHI TEMPI DI GAUNTLET CON IL SUO SISTEMA DI SCELTA DEI PERSONAGGI.

LA ZONA MILITARE SI STA EVOLVENDO ABBASTANZA BENE POICHÈ ABBIAMO UN SACCO DI IDEE A PROPOSITO, E SONO SICURO CHE CI TROVERETE PARECCHIE COSE INTERESSANTI LÌ DENTRO QUANDO LA PERLUSTRERETE. LE VARIE ZONE DOVRANNO ESSERE COMUNQUE RIPULITE UNA AD UNA MENTRE AVANZERETE INESORABILI VERSO LE AREE IN CUI SONO STATI RIVELATI UN GRAN NUMERO DI MOVIMENTI. PER ARRIVARE ALLE STRUTTURE MILITARI DOVRETE ATTRAVERSARE L'AREA CIVILE E I BLOCCHI SCIENTIFICI, CHE SONO DISPOSTI IN MODO MOLTO DIVERSO. SEMBRA PROPRIO CHE ESPANDEREMO LE ZONE SCIENTIFICHE E MILITARI MOLTO DI PIÙ DI QUANTO AVEVAMO INIZIALMENTE PENSATO, OTTENENDO COSÌ UN GIOCO MOLTO PIÙ AMPIO DEL PREVISTO. INOLTRE LA GENTE DOVRÀ NOTARE COME I NEMICI RISPONDANO EFFETTIVAMENTE AL VOSTRO FUOCO... UNA SOTTILE DIFFERENZA CHE SONO SICURO APPREZZERETE MOLTO!

NON VEDO L'ORA D'INIZIARE LA REALIZZAZIONE DEI DIPARTIMENTI SCIENTIFICI, NEI QUALI DI TANTO IN TANTO VI TROVERETE A FRONTEGGIARE ANCHE DEI SIMPATICI



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIENI UTILIZZATI PER GLI ESPERIMENTI CHE POSSONO ESSERE LIBERATI E LASCIATI LIBERI DI SCORAZZARE SE IL VETRO VIENE INFRANTO DAI COLPI D'ARMA. STIAMO PROGETTANDO DI FAR COMPARIRE LE VARIE FORME DI VITA ALIENE (ALCUNE DELLE QUALI MOLTO BIZZARRE) IN MODO LENTO E INASPETTATO COL PROCEDERE DEL GIOCO... TROVERETE COSÌ LE PROVE DELLA LORO ESISTENZA IN ALCUNE AREE, ALCUNI CAMPIONI SINGOLI SPARSI QUA E LÀ IN ALCUNE ZONE O ALTRI SOTTO VETRO SU CUI SONO STATI SVOLTI DEGLI ESPERIMENTI, E SOLO DOPO (MOLTO PIÙ AVANTI NEL GIOCO), LI AFFRONTERETE TESTA A TESTA.

DURANTE QUESTI GIORNI HO ANCHE AVUTO IL COMPITO DI RITIRARE IL GOLDEN JOYSTICK AWARDS AL KENSINGTON ROOF GARDENS DI LONDRA; SIAMO ANCHE RIUSCITI A VINCERE UN PREMIO PIÙ AMB'TO: NIENTE MENO CHE IL TITOLO DI SOFTWARE HOUSE DELL'ANNO! IL TUTTO MENTRE STAVAMO INEBRIANDOCI CON I FUMI DELL'ALCOL. ALLA FINE DEL MESE VOLERÒ VERSO CHICAGO PER UNA SETTIMANA, IL CHE NON FARÀ MOLTO FELICE LA MIA RAGAZZA (SU CON LA VITA KATRINA!), MA VISTO CHE QUALCUNO DEVE PUR FARE QUESTO SPORCO LAVORO, SARÀ MEGLIO CHE MI PREPARI...

DAL QUARTIER GENERALE DEI TEAM 17 [Confezioni, Pubblicità, Relazioni Pubbliche, Etc.]

QUA ALLA BASE ANCHE QUESTO MESE È PASSATO LISCIO E TRANQUILLO POICHÉ CI SIAMO LIMITATI A DISCUTERE I DETTAGLI GRAFICI RIGUARDANTI LA CONFEZIONE, E SEMBREREBBE PROPRIO CHE RIPROPORREMO UN DESIGN MOLTO SIMILE A QUELLO ORIGINALE. HO PENSATO CHE AVREMMO DOVUTO RIPRESENTARE QUALCOSA COME UN ALIENO OMBREGGIATO CHE SOVRASTA IL PIANETA, CARATTERIZZATO DA UN'ESPRESSIONE MOLTO TRUCE, E CHE DIA L'IMPRESSIONE DI ESSER LÌ PER LÌ DI DIVORARVI; SE RIUSCITE A IMMAGINARVELO, BENE, ALTRIMENTI ASPETTATE E VEDRETE (SONO FELICE CHE NON TUTTI SIANO CONTORTI COME ME!). COMUNQUE QUESTA È UNA DELLE IDEE CHE SONO STATE PROPOSTE.

ANCHE QUESTA VOLTA IL TELEFONO HA APPENA SMESSO DI SUONARE PER CAUSA DI GENTE CHE CI CHIAMA CHIEDENDOCI QUANDO ALIEN BREED 2 SARÀ COMMERCIALIZZATO E SE VERRÀ PRODOTTO ANCHE PER L'A500. SÌ, SÌ, E ANCORA SÌ! PER QUALCHE RAGIONE CHE ANCORA MI SFUGGE, LA GENTE SI È INCULCATA IN TESTA CHE QUESTO GIOCO SARÀ DISPONIBILE SOLO PER L'AMIGA 1200, E QUESTO NON È PROPRIO IL CASO, COME LA BELLA GRAFICA A 32 COLORI PER A500 PROVA INESUAGLIABILMENTE.

ABBIAMO ANCHE RICEVUTO DALL'ELSPA (EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBBLISHERS ASSOCIATION, OVVERO ASSOCIAZIONE EUROPEA EDITORI DI PRODOTTI PER LA RICREAZIONE E IL DIVERTIMENTO) ALCUNE DIRETTIVE SUL CONTENUTO DEI PRODOTTI LUDICI, E DOVREMO TENERNE CONTO MENTRE SVILUPPEREMO IL GIOCO. QUESTO SIGNIFICA CHE NON POSSIAMO MOSTRARE AZIONI DI VIOLENZA INSENSATA, MENZIONARE SCENE DI VOMITO, ATTACCHI DI DIARREA E COSE SIMILI VAGAMENTE DISGUSTANTI CHE POTREBBERO AIUTARCI A CREARE UN'ATMOSFERICA E ACCAPPONANTE TRAMA. COMUNQUE NON PREOCCUPATEVI, SONO SICURO CHE SAREMO CAPACI DI TROVARE QUALCOSA DURANTE LA PROGRAMMAZIONE CHE DARÀ AL GIOCO UN ASPETTO PIÙ CHE NAUSEANTE.

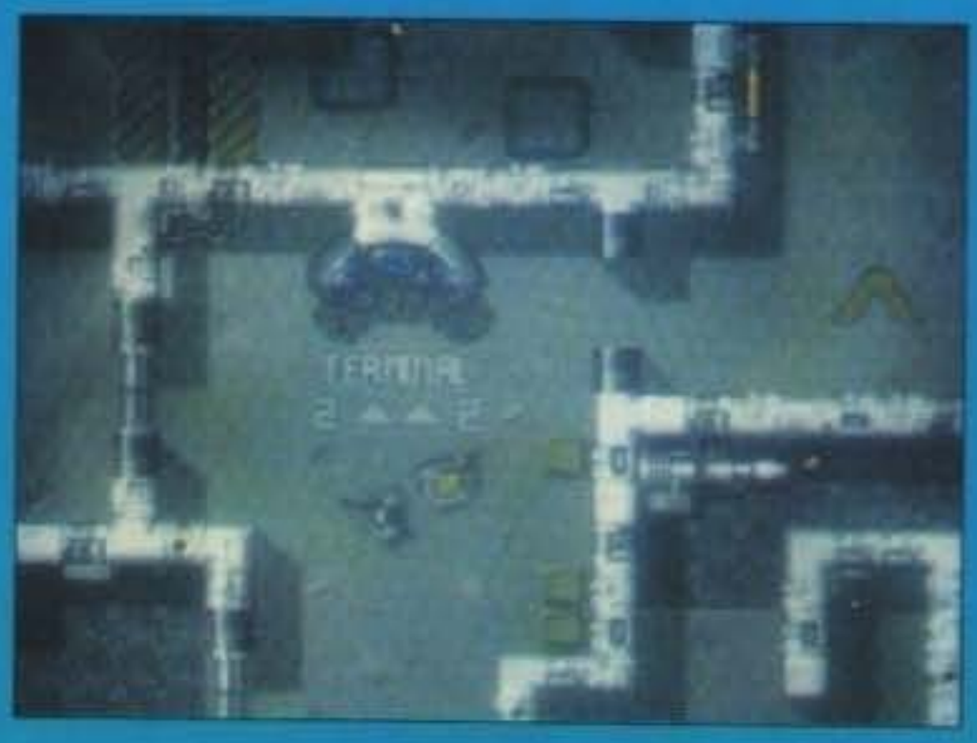
ARRIVATI A QUESTO PUNTO ANDIAMO PURE AVANTI CON IL NOSTRO DIARIO MENSILE...

GIOVEDI'. 6 MAGGIO

IO (MARTYN) E MICK (IL MD), CI DIRIGIAMO IN SVEZIA PER QUATTRO GIORNI CHE DOVRANNO ESSERE SPESI PER DISCUTERE IL PROGETTO CON ANDREAS E RICO, I QUALI ABITANO ENTRAMBI IN OLOFSTROM, NEL SUD DELLA SVEZIA (CIRCA 100 MIGLIA A NORD EST DI MALMO). GIRONZOLANDO PER I VARI DUTY-FREE CI IMPOSSESSIAMO STRADA FACENDO DI UN PAIO DI BOTTIGLIE DI JACK DANIELS E, DOPO AVER COMPRATO I SOLITI REGALI PER LE RAGAZZE, ARRIVIAMO FINALMENTE SANI E SALVI A DESTINAZIONE.

VENERDI'. 7 MAGGIO

IL TEMPO PRENDE UNA BRUTTISSIMA PIEGA, IL CHE SIGNIFICA GIORNATE LIMPIDE E SOLEGGIATE E 30 GRADI ALL'OMBRA. TUTTO QUESTO NON È DI BUON AUSPICIO,



POICHÉ CON QUESTE CONDIZIONI ATMOSFERICHE NESSUNO HA VOGLIA DI SVOLGERE QUALSIASI TIPO DI LAVORO. IL RISULTATO È CHE PASSIAMO TUTTO IL GIORNO A OZIARE IN GIRO SORSEGGIANDO BIRRE, CHIACCHIERANDO SULLE NUOVE IDEE PROPOSTE E DISCUTENDO SU ALTRE QUESTIONI DI UN CERTO INTERESSE. IN COMPENSO FACCIAMO UN BEL GIRO ATTORNO AI STUPENDI LAGHI MOZZAFIATO DELLA ZONA E CI TROVIAMO UN BEL POSTO DOVE CUCINARCI DELLE BISTECCHE SUL BARBECUE; PROPRIO UNA DURA VITA!

DI NOTTE INVECE ASSALIAMO IL "TODDEI", UNA PIZZERIA LOCALE CHE FA ANCHE DA PUB, E CI GUSTIAMO LA SPECIALITÀ LOCALE, OVVERO MASSICCI BOCCALONI DI BIRRA DA 7 STERLINE LA PINTA. BARCOLLIAMO INFINE VERSO CASA E COLLASSIAMO NEL LETTO ALLE PRIME ORE DEL MATTINO.

SABATO. 8 MAGGIO

PURTROPPO IL TEMPO NON È MIGLIORATO, E CI RIINFILIAMO I PANTALONCINI CORTI UN'ALTRA VOLTA. NONOSTANTE IL TEMPO CI SIA AVVERSO, RICO RIESCE A MOSTRARMI I PERSONAGGI PRINCIPALI IN PARTE RITOCCATI E ALCUNE IDEE PER LE ZONE MILITARI DEL GIOCO CHE NON SEMBRANO AFFATTO MALE.

NEL POMERIGGIO, IO, ANDREAS E MICK CI DIRIGIAMO A VAXJO PER VEDERE I RAGAZZI DELLA DIGITAL ILLUSIONS. ABBIAMO PARLATO CON LORO PER UN BEL PO' SULLA POSSIBILITÀ DI LAVORARE CON NOI, MA QUESTA È UN'ALTRA STORIA E NON CENTRA NIENTE CON QUELLA CHE STIAMO RACCONTANDO ORA! PASSIAMO COSÌ UN PAIO D'ORE CON QUESTI RAGAZZI E DIAMO UN'OCCHIATA A CIÒ SU CUI STAVANO LAVORANDO AL MOMENTO; SONO VERAMENTE BRAVA GENTE, E LI RINGRAZIAMO NUOVAMENTE PER AVERCI OSPITATO. MOLTO PRESTO SONO SICURO CHE SI FARANNO VIVI DALLE PARTI DI OLOFSTROM PER UNA SESSIONE IN BIRRERIA.

IL TEMPO PIGLIA FINALMENTE UNA BELLA PIEGA MENTRE RITORNIAMO INDIETRO SOTTO LA PIOGGIA E I TUONI, E INCOMINCIAMO A SPERAR DAVVERO DI RIUSCIRE FINALMENTE A PORTARE A TERMINE UN PO' DI SERIO LAVORO...

MA PURTROPPO LA FORTUNA NON È DALLA NOSTRA E QUANDO RITORNIAMO FINALMENTE A OLOFSTROM VENIAMO ACCOLTI DAL SOLE E DAL BEL TEMPO, E IL BERBECUE VIENE CONSUMATO RAPIDAMENTE QUANTO UN FUOCO IN MEZZO AI GHIACCI. COSÌ CI GUSTIAMO ANCORA UN PO' DI RELAX, MANGIANDO E BEVENDO IN ALLEGRIA PRIMA DI ANDARE IN UN NIGHT CLUB SU UNA BARCA NELLA VICINA KARLSHAMN DOVE CI DIVERTIAMO FINO ALL'ALBA. OGNI TANTO, QUANDO PENSIAMO AL NOSTRO LAVORO UN LARGO E SODDISFATTO SORRISO COMPARE IMPROVVISAMENTE LUMINOSO SUI NOSTRI VISI... E' QUASI INCREDIBILE CHE PER LA PRIMA VOLTA INCONTRIAMO DEI VERI FANS DEI TEAM 17 PROPRIO AL NIGHT CLUB... NON CI ERA MAI CAPITATO PRIMA E COSÌ CHIACCHIERIAMO PER UN PO' CON QUESTI APPASSIONATI DI ALIEN BREED DEL SUO ORMAI IMMINENTE SEGUITO, PRIMA SALTIAMO SULLA PISTA DA BALLO E INIZIAMO A SCATENARCI. HO ANCHE AVUTO L'OCCASIONE DI CONVERSARE CON UN TIFOSO SVEDESE DEL MANCHESTER MEZZO UBRIACO, CHE MI HA CHIESTO DI NOMINARE UNO PER UNO I VARI GIOCATORI DELLA SQUADRA, E DOPO OGNI NOME LANCIAVA UN POTENTE BOATO DI APPROVAZIONE... CHE STRANO TIPO!

DOMENICA. 9 MAGGIO

DOPO ESSERCI ALZATI ATTORNO ALLE QUATTRO DEL POMERIGGIO, PRINCIPALMENTE POICHÉ NESSUNO ERA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY

ANDATO A DORMIRE PRIMA DELLE OTTO E MEZZA DEL MATTINO, RICO VIENE A TROVARMI CON LA GRAFICA DEI QUATTRO EROI RIVISTA E RITOCCATA. I RISULTATI ERANO VERAMENTE BUONI, PER QUANTO ABBIA PROPOSTO DI AGGIUNGERE UNO ZAINO A UNO DEI PERSONAGGI PER DISTINGUERLO MEGLIO DAGLI ALTRI. ABBIAMO INOLTRE SCOPERTO CHE LA LUCERTOLONA CHE AVEVAMO PENSATO VERDE NON SAREBBE POTUTA ESSERE DI QUESTO COLORE A CAUSA DELLO SPAZIO INSUFFICIENTE NELLA PALETTE DEI COLORI; COSÌ LA NOSTRA LUCERTOLA ALIENA È STATA TRASFORMATA, CAUSA ITTERIZIA, IN UNA MOSTRUOSITÀ GIALLASTRA.

LUNEDI', 10 MAGGIO

MICK ED IO, RILUTTANTEMENTE, PREPARIAMO LE VALIGE E CI PREPARIAMO PER RITORNARE A CASA, LASCIANDOCI DIETRO IL BEL TEMPO E LA SQUISITA SALSA SVEDESE DA AGGIUNGERE A CUCCHIAIATE SOPRA IL BARBECUE. DI NUOVO IN INGHILTERRA, IL TEMPO È GRIGIO, BIGIO E FREDDO E INOLTRE CI SONO VARI RALLENTAMENTI SULL'AUTOSTRADA M62 A CAUSA DELLA NEBBIA. BENTORNATI A CASA!

MARTEDI', 11 MAGGIO

ANDREAS INIZIA A LAVORARE RICONTROLLANDO E ALTERANDO I CODICI ORIGINALI DI PROJECT-X PER L'IMMINENTE USCITA IN BUDGET, PERCIÒ IL MAP-EDITOR SI PIGLIA UN PERIODO DI RIPOSO E VIENE MESSO DA PARTE PER UN PO' DI TEMPO. ANDREAS ODIA DOVER RIELABORARE I CODICI DI PROJECT-X, MA È QUALCOSA CHE BISOGNA FARE... E LUI È L'UOMO GIUSTO PER FARLO!

RICO INIZIA A INTRODURRE SULLA MAPPA ALCUNE DELLE IDEE PROPOSTE PER L'AREA MILITARE, CON TANTO DI PORTE DI SICUREZZA A TEMPO, NASTRI TRASPORTATORI, TORRETTE AUTOMATICHE E ALTRA ROBA DEL GENERE.

IO INVECE PASSO LA MAGGIOR PARTE DELLA GIORNATA AL GOLDEN JOYSTICK AWARDS E FINISCO COL ROMPERE IL NOSTRO TROFEO (UN PO' DI SALDATURA È VENUTA VIA), E QUINDI CONTINUO LA FESTA AL PUB "ELEPHANT & CASTLE" IN KENSINGTON, IL TUTTO PRIMA DI RIENTRARE A CASA IN UNO STATO DEPLOREVOLE CON IL DISGUSTOSO INTER CITY 125 DELL'UNA E TRENTA DEL MATTINO.

MERCOLEDI', 12 MAGGIO

OGNUNO HA PASSATO LA GIORNATA GONGOLANDOSI ATTORNO AL NOSTRO TROFEO, CHE ORA È STATO INSERITO IN UN ONOREVOLE POSTO VICINO A TUTTI GLI ALTRI (CHE SICURAMENTE RACCOGLIEREMO NEL TEMPO... VISTO CHE PER ADESSO È L'UNICO CHE ABBIAMO!). COMUNQUE IL LAVORO CONTINUA, E RICO HA LABORIOSAMENTE LAVORATO SOPRA IL SUO PROGETTO DELL'AREA MILITARE, PASSANDO LA MAGGIOR PARTE DELLA GIORNATA A RISISTEMARE ALCUNE PARTI GRAFICHE.

VENERDI', 14 MAGGIO

LA MAPPA È FINALMENTE FINITA E SI RIVELA VERAMENTE UTILE PER AGGIUNGERE TRAPPOLE E TRABOCCHETTI E PER PREPARARE LE MISSIONI CHE SI SVOLGERANNO NEL SUO INTERNO. SONO MOLTO SODDISFATTO DI COME SI PRESENTA IL GIOCO, E IN CONFRONTO LA VECCHIA VERSIONE DI ALIEN BREED SEMBRA DAVVERO ANTIQUATA. ANCHE LA VERSIONE PER AMIGA 500 SI PRESENTA MOLTO MEGLIO DI QUANTO NOI TUTTI AVEVAMO IMMAGINATO, E QUESTA È SICURAMENTE UN'OTTIMA NOTIZIA PER TUTTI I POSSESSORI DI A500/600!

LUNEDI', 17 MAGGIO

RICO HA DISEGNATO QUELLO CHE PUÒ ESSERE SOLTANTO DESCRITTO COME UN LARGO "BLOB". QUESTO BLOB RAPPRESENTERÀ QUELLA PARTE DEL COMPLESSO MILITARE CHE È STATA COMPLETAMENTE CONQUISTATA DALLE FORME DI VITA ALIENE, ED È CIRCONDATA DA UNA SERIE DI ROTAIE SU CUI SI SPOSTANO TORRETTE ROTANTI, FORMANDO COSÌ UN'OVVIA BARRIERA AL PASSAGGIO DEI PERSONAGGI. LA VERSIONE IN 128 COLORI DEL BLOB SI PRESENTA MOLTO BENE, E ANCHE QUESTA VOLTA (COSA CHE SORPRENDE PROPRIO TUTTI), ANCHE PER A500 L'EFFETTO GRAFICO È VERAMENTE OTTIMO.

MERCOLEDI', 19 MAGGIO

ABBIAMO DECISO ESATTAMENTE CHE COSA AVVERRÀ NELLE VARIE MISSIONI E IN CHE ORDINE SI SVOLGERANNO, E INOLTRE VOGLIAMO ACCENTUARE MAGGIORMENTE LE DIVERSITÀ DEI VARI PERSONAGGI, CHE IN QUESTO MODO AVRANNO UNA CERTA INFLUENZA SULLA TRAMA O E SULLO SVILUPPO DELLE MISSIONI; IL NOSTRO INTENTO È QUELLO DI CREARE UN GENERE DI AZIONE IN PARTE SIMILE A QUELLO DI GAUNTLET 2, IN CUI OGNI PERSONAGGIO SI COMPORTA IN MODO DIFFERENTE. ABBIAMO POI DECISO DI FORNIRE IL PERSONAGGIO MEZZO ROBOT E MEZZO BIOLOGICO DI ALCUNE ABILITÀ COME LA VISIONE A INFRAROSSI E IL RIVELATORE TERMICO DI MOVIMENTO, E QUESTE ABILITÀ INFLUENZERANNO LA VISIONE DELLO SCHERMO PRINCIPALE DI GIOCO.

VENERDI', 21 MAGGIO

OGNI TANTO CI CHIEDIAMO SE NON C'È UNA SPECIE DI ALONE DORATO CHE STA IN AGGUATO SOPRA IL NOSTRO UFFICIO E CI ASSALE D'IMPROVVISO QUANDO PIÙ NE ABBIAMO BISOGNO... ABBIAMO DISCUSSO PER ALCUNE SETTIMANE SU COSA ESATTAMENTE VOLEVAMO DA UNA ROUTINE DI CONTROLLO PER GRAFICA VETTORIALE IN TRE DIMENSIONI (ROBA COME VELOCITÀ, OMBREGGIATURA, SORGENTE DI LUCE, ETC.), E POI CI SIAMO CHIESTI DOVE AVREMMO POTUTO TROVARLA (ANDREAS NON AVEVA TEMPO DI PROGRAMMARLA) E ALL'IMPROVVISO... TA DAM! CE NE ARRIVA UNO DIRETTAMENTE PER POSTA DA UN RAGAZZO ITALIANO (ITALIANS DO IT BETTER)... ED È UNA DELLE PIÙ IMPRESSIONANTI CHE ABBIAMO MAI VISTO GIRARE SU UN'AMIGA! ABBIAMO FATTO GIRARE IL DEMO CON UN SISTEMA PLANETARIO SUL NOSTRO A1200 SUPERVITAMINIZZATO (CIRCA 12 VOLTE PIÙ VELOCE DI UN AMIGA 500) E IL RISULTATO È STATO VERAMENTE SCONVOLGENTE: VETTORI SUPER VELOCI E SUPER FLUIDI CON UN AGGIORNAMENTO DI 50Hz (CINQUANTA VOLTE AL SECONDO!)! CI METTIAMO SUBITO IN CONTATTO COL RAGAZZO, MA PURTROPPO SCOPRIAMO CHE IL SUO INGLESE È SCARSO QUANTO IL MIO ITALIANO, E COSÌ PASSIAMO VENTI MINUTI BALBETTANDOCI DIETRO, OGNUNO RIGOROSAMENTE NELLA SUA LINGUA NATIVA... TUTTO CIÒ È STATO PARTICOLARMENTE FRUSTRANTE E ALLA FINE HO CHIAMATO UN MIO AMICO ITALIANO (CHE POI SAREI IO, CHI ALTRI? NOMAX), E GLI HO CHIESTO DI METTERSI IN CONTATTO CON LUI PER CONTO NOSTRO.

LUNEDI', 24 MAGGIO

PASSIAMO TUTTO IL FINE SETTIMANA PENSANDO A COME AVREMO POTUTO UTILIZZARE LA ROUTINE DI CONTROLLO DEI VETTORI, MA PREFERISCO NON ANTICIPARVI NULLA PER LASCIARVI IL GUSTO DELLA SORPRESA!

RICO PARTE PER L'INGHILTERRA PER UNA CORTA VACANZA, PASSANDO COSÌ UN PO' DI TEMPO CON I SUOI PARENTI, MENTRE ANDREAS CONTINUA A SBATTERSI SU PROJECT-X. IO NEL FRATTEMPO STO TENENDO SOTTO CONTROLLO ALCUNI PRODOTTI CHE DOVREBBERO USCIRE PRESTO IN VERSIONE BUDGET, PERCIÒ ALIEN BREED 2 VIENE NUOVAMENTE MESSO DA PARTE...

MERCOLEDI', 26 MAGGIO

HO CHIAMATO LA REDAZIONE DI THE ONE E SONO ANDATO A VISITARE I RAGAZZI PER PRELEVARE UNA COPIA DELLA RIVISTA. RISATE A CREPAPELLE PER LA MIA FOTO TIPO GALEOTTO NELLA SEZIONE DELLE NEWS (HO DAVVERO QUELLA ESPRESSIONE DOPO CHE HO BEVUTO UNA DECINA DI BIRRE!).

VENERDI', 28 MAGGIO

E' GIUNTA FINALMENTE L'ORA DI METTERE ASSIEME TUTTI I PEZZI DEL DIARIO, PREPARARE UN PAIO DI DISCHETTI CONTENENTI BELLE IMMAGINI GRAFICHE E SPEDIRE IL TUTTO IN GIRO PER IL MONDO. ANCHE QUESTO MESE È FATTA.

LUNEDI', 31 MAGGIO

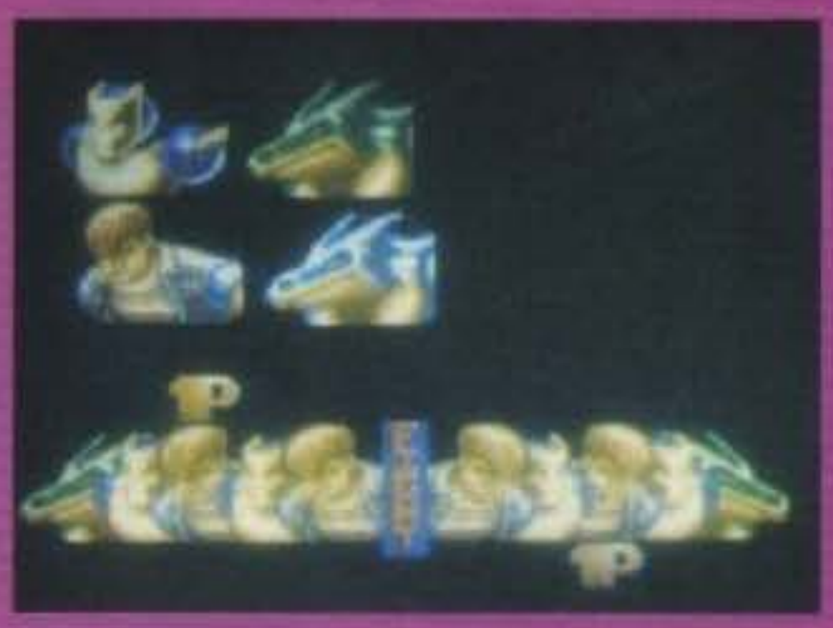
IO, MICK E DEBBIE (VENDITE) VOLIAMO FELICI VERSO IL CES DI CHICAGO: SÌ, È PROPRIO UNA DURA VITA LA NOSTRA...

PROSSIMO MESE

POTREMO PROBABILMENTE MOSTRARVI QUELLO CHE È SALTATO FUORI DALLA ROUTINE VETTORIALE A TRE DIMENSIONI; IMMAGINI GRAFICHE IN ABBONDANZA E ANCHE QUALCHE ALIENO POTREBBE FARE LA SUA COMPARSA! SENZA CONTARE CHE SCOPRIRETE INSIEME A NOI COME SONO ANDATE LE COSE A CHICAGO...

LE PRIME IMMAGINI DI BODYBLOWS 2

ESCLUSIVO • ESCLUSIVO • ESCLUSIVO • ESCLUSIVO • ESCLUSIVO • ESCLUSIVO • ESCLUSIVO • ESCLUSIVO • ESCLUSIVO



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZOOL TORNA FRA NOI...

Ebbene sì, come del resto già annunziatovi qualche mese addietro, uno dei personaggi più popolari mai apparsi sui nostri schermi si appresta al suo trionfale ritorno... E per celebrare l'occasione abbiamo pensato di dedicare anche a lui un bel diario, che comincerà comunque sul numero prossimo. Nel frattempo una breve rinfrescatina alla memoria...

COME TUTTI BEN SAPPIAMO ZOOL HA DECRETATO UN NUOVO STANDARD NEI PLATFORM PER AMIGA, INFATTI DOPO ANNI DI GIOCHI A BASE DI EROI SERIOSI E VOTATI FINO ALLA MORTE NELLE LORO INCREDIBILI MISSIONI, IL PROGRAMMA DELLA GREMLIN HA FATTO SÌ CHE I TENEROSI PERSONAGGI CHE HANNO ASSICURATO IL SUCCESSO DELLE CONSOLE APPARISSERO ANCHE IN UN PRODOTTO PER COMPUTER. CERTO, È VERO CHE I GIOCHI "CATTIVI" COME TURRICAN, JIM POWER, LIONHEART, ETC., SONO ALTRETTANTO GRATIFICANTI, E ABBRONZARE UN'ALIENO CON UN FASCIO LASER PUÒ ESSERE TERRIBILMENTE DIVERTENTE, MA VOLETE METTERE IL FASCINO DI SONIC (CHE A ME PERSONALMENTE STA ANTIPATICISSIMO) E MARIO (ARRGGHH! OLTRE AD ESSERE ODIOSO ADESSO C'È LO DOBBIAMO SORBIRE PURE AL CINEMA!)..... VABBÈ LASCIAMO PERDERE... FORTUNA CHE C'È QUEL GRAN FIGACCIONE DI SUPER FROG CHE SE NE VA IN GIRO CON QUELLA SUA ESPRESSIONE BEOTA E AMMAZZA PERSONAGGI BUFFISSIMI CON UNA PALLINA VERDE (PERALTRO VIVA)? VEDO CHE LA COSA GIÀ PIÙ VI INTERESSA.

INSOMMA, ZOOL È STATO IL CAPOSTIPITE DI QUESTO GENERE DI PLATFORM PER AMIGA E ANCHE SE ADESSO PUÒ SEMBRARE UN PO' SUPERATO DALL'APPENA CITATO CAPOLAVORO DEL TEAM 17 RIMANE IN OGNI CASO UN GRAN BEL GIOCO.

NATURALMENTE ALLA GREMLIN NON STANNO CERTO DORMENDO SUGLI ALLORI E SI SONO MESSI A LAVORARE DURAMENTE SUL SEGUITO CHE SEMBRA ESSERE DECISAMENTE SUPERIORE AL PRIMO (CI MANCHEREBBE ALTRO) E PROBABILMENTE DARÀ DEL FILO DA TORCERE AI PIÙ RINOMATI "CAMPIONI PLATFORM" ESISTENTI (VEDREMO, VEDREMO...).

MA NATURALMENTE, COME DOVRESTE BEN SAPERE, IL SEGUITO DI UN GIOCO GENERALMENTE NASCE QUANDO IL PRIMO TITOLO HA UN SUCCESSO TALE CHE DIVENTA QUASI IMPOSSIBILE RIFIUTARE UN SEQUEL AL GRANDE PUBBLICO; ZOOL IN POCHE PAROLE HA AVUTO UN SUCCESSO STRAORDINARIO E HA VENDUTO LA BELLEZZA DI 180.000 COPIE TRA LA VERSIONE AMIGA, PC E ARCHIMEDES (E PENSARE CHE INIZIALMENTE ERA PREVISTA SOLO LA VERSIONE AMIGA PERCHÉ "IMPROPONIBILE SU ALTRE MACCHINE", PAROLE DEI PROGRAMMATORI!).

CERTO, ZOOL È STATO UNO DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI DELL'ANNO, MA NONOSTANTE QUESTO SI TRATTA DI UN VOLUME DI VENDITE COMUNQUE RIDICOLO SE CONFRONTATO ALLE VENDITE MOSTRUOSE DEI GIOCHI PER CONSOLE, DOVE CENTINAIA DI MIGLIAIA DI COPIE SONO ROUTINE E SE IL GIOCO VENDE BENE SI RAGGIUNGONO I MILIONI DI COPIE (STREET FIGHTER II PER SNES NE HA BRUCIATI SEI IN TUTTO IL MONDO... NDMAX), ED È PROPRIO QUESTO IL MOTIVO CHE HA SPINTO LA GREMLIN A FIRMARE UN ACCORDO CON LA STATUNITENSE GAMETEK PER LO SVILUPPO DELLE VERSIONI SUPER NES, MEGADRIVE, GAMEBOY E GAME GEAR (COSÌ POTREMO GIOCARCI ANCHE SUL TRAM, EVVIVA!).

LA CAMPAGNA PROMOZIONALE DOVREBBE ESSERE EPICA, LA GREMLIN SI È ASSICURATA LA PUBBLICITÀ SU MOLTISSIME EMITTENTI EUROPEE CON LO SCOPO FINALE DI RAGGIUNGERE E POSSIBILMENTE SUPERARE IL MILIONE DI COPIE VENDUTE (HAI DETTO NIENTE). INOLTRE LA GREMLIN HA RAGGIUNTO UN ACCORDO CON LA PSL, UNA AGENZIA CHE SI OCCUPA DI LICENZE E GRAZIE ALLA QUALE ADESSO ZOOL È UN'EROE A TUTTI GLI EFFETTI E NON HA NIENTE DA INVIDIARE AD ALTRI ALIENI COME E.T. & SOCI; L'ACCORDO CON LA PSL È STATO NECESSARIO PER PORRE UN COPYRIGHT TOTALE SU QUESTO BIZZARRO EXTRATERRESTRE, CHE NULLA HA A CHE VEDERE CON LE FORMICHE (PER ULTERIORI DELUCIDAZIONI VI RIMANDO A TGM DI QUALCHE NUMERO FA).

MA ADESSO MI PARE GIUSTO PARLARE UN PO' DI QUESTO BENEDETTO ZOOL 2, VISTO CHE IL MOTIVO PRINCIPALE PER IL QUALE STATE LEGGENDO QUEST'ANTICIPAZIONE È PROPRIO PER SAPERE TUTTO, O QUASI, SU QUESTO SEGUITO. PER PRIMA COSA VI VORREI QUINDI INTRODURRE ALLA DIMENSIONE "NTH"; SFORTUNATAMENTE NON È SEMPLICE SPIEGARE COS'È QUESTA FANTOMATICA DIMENSIONE NTH, SAPPIATE COMUNQUE CHE NON SI TROVA IN UN LUOGO SPECIFICO, È OVUNQUE, ANCHE SULLA TERRA, È LA SORGENTE E IL POTERE DI TUTTA L'IMMAGINAZIONE UNIVERSALE, È IL RISULTATO DI TUTTE LE AZIONE BUONE E IL SUO DIFENSORE INDOVINATE UN PO' CHI È? MA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY

BRAVI, PROPRIO LUI, ZOOL!

QUEST'ULTIMO, DOPO ESSERE RIUSCITO A SCONFIGGERE L'ENTITÀ MALEFICA CHE INFESTAVA LA DIMENSIONE NTH, ADESSO SI RITROVA UN'ALTRA VOLTA NEI GUAI PER UNA STORIA DI TANGENTI. NO, STO SCHERZANDO, IL VERO PROBLEMA È RAPPRESENTATO DA DUE (E SÌ, UNO NON BASTAVA) NUOVI, TERRIBILI E OSCENI (QUASI COME MAX QUANDO ESEGUE UN OSCIDO BALLETTO CON TANTO DI VERSI INCONSULTI, SOLITAMENTE DOPO UNA SCHIACCIANTE VITTORIA A UN QUALSIASI GIOCO, POKER COMPRESO!). IL NOME DI QUESTI DUE NUOVI NEMICI? MA È SEMPLICE GIANNI E PINOTTO (LA GRAPPA DI BAMBÙ CHE ABBIAMO PRESO AL RISTORANTE CINESE NON MI HA FATTO UN GRAN BENE, VERO MARCO?), CIOÈ VOLEVO DIRE... KROOL E IL SUO ASSISTENTE MENTAL BLOCK CHE CON DEI NOMI DEL GENERE ERA MEGLIO SE SI CHIAMAVANO DAVVERO GIANNI E PINOTTO! LO SCOPO DELLE DUE ENTITÀ MALEFICHE È QUELLO DI CERCARE E DISTRUGGERE LA POTENZA E LA CREATIVITÀ SCATURITE DALL'IMMAGINAZIONE IN MODO DA RENDERE L'UNIVERSO UN POSTO GRIGIO E SENZA PIÙ VITA (E NO! ADESSO COME FACCIAMO A USARE IL 3DO?).

E QUINDI SCENDIAMO PIÙ NELLO SPECIFICO, DICENDO CHE DIETRO A ZOOL 2 CI SONO LE MENTI PERVERSE E CONTORTE (BEH, NON ESAGERIAMO!) DEI PROGRAMMATORI DI QUELLA FIGATA DI HARLEQUIN A CUI IL SOTTOSCRITTO HA GIOCATO PER SETTIMANE SENZA PERALTRO RIUSCIRE A FINIRLO, PIÚ CHE ALTRO PER L'ENORME AREA DI GIOCO (NON VEDEVO PROGRAMMI COSI VASTI DALL'EPOCA DI TURRICAN II). E QUINDI ANDIAMO A CONOSCERE PIÚ DA VICINO LE PERSONE CHE RENDERANNO IL NOSTRO INVERNO DECISAMENTE FELICE: PETER COOK, IL PRODUTTORE, GIÀ AUTORE DI SPACE CRUSADE E HARLEQUIN, ADESSO INVECE, OLTRE A ZOOL 2, SI STA DILETTANDO CON LA VERSIONE PC DI LOTUS III CHE PROMETTE COSE INCREDIBILI (SPERIAMO CHE ABBIANO RISOLTO IL PROBLEMA DELLO SCROLLING...); INOLTRE È ANCHE OCCUPATO CON LA VERSIONE PER MEGADRIVE DI UN CERTO HOUSE OF FUN (CHE È SEMPRE, ANCHE SE CON UN NUOVO PROTAGONISTA, PIÙ O MENO IL SOLITO HARLEQUIN, NOMAX). LA PROGRAMMAZIONE E LA GRAFICA SONO INVECE PASSATE DALLE SAPIENTI MANI DI GEORGE ALLEN (VENUS THE FLYTRAP, SWITCHBLADE 2) E ADE CARLESS (GOLDEN AXE, SPACE CRUSADE, CYBERNOID) IN QUELLE DI ANDY FINLEY E ED CAMPBELL, ENTRAMBI WARP FACTOR, AUTORI PER L'APPUNTO DI HARLEQUIN. PER QUELLO CHE RIGUARDA LA MUSICA È STATO RICONFERMATO PATRICK PHELAN CHE SI ERA OCCUPATO DI SVILUPPARE LE SEI MUSICHE CHE ACCOMPAGNAVANO IL PRIMO ZOOL; PATRICK HA ANCHE REALIZZATO GLI EFFETTI SONORI DI LOTUS III, PREMIER MANAGER, NIGEL MANSELL, MENTRE ADESSO È IMPEGNATISSIMO PER LA CREAZIONE DI DIECI NUOVISSIME COLONNE SONORE PER ZOOL 2, HOUSE OF FUN E LEGACY OF SORASIL, SENZA TRASCURARE NEI MOMENTI DI LIBERTÀ LA SUA BAND. ANDANDO A CERCARE DIETRO ALLA CARATTERIZZAZIONE DI ZOOL 2 SCOPRIAMO INFINE QUEL GENIO DI ALAN BATSON, GIÀ DISTINTOSI PER IL SUO APPORTO NE LA BELLA E LA BESTIA, LA SIRENETTA, BUGS BUNNY (GRANDE!), DAFFY DUCK, BATMAN 2 E DI QUEL CAPOLAVORO DI ALADDIN.

RIMANDATI A SETTEMBRE

Sia l'uscita di Litil Devil che quella di Hero Quest 2 - The Legacy of Sorasil sono state entrambe ulteriormente rimandate nel tempo. Si parla di un loro lancio ufficiale al ritorno delle vacanze, le recensioni, se tutto va bene, sul numero di Ottobre.

LOTUS III

L'ANNUNCIATA VERSIONE PC CHE AVREMMO VOLUTO RECENSIRE SU QUESTO NUMERO ANCORA NON S'È VISTA, IN COMPENSO VI MOSTRIAMO UNA FOTO DELLA NUOVISSIMA E BELLISSIMA LOTUS ESPRIT S4, CHE DOVREBBE ESSERE PRESENTE ANCHE ALL'INTERNO DELLA SIMULAZIONE. IL

IN ATTESA DELLA PRIMA VERA GRAFICA VI PROPONIAMO ALCUNI DISEGNI, COMUNQUE SIGNIFICATIVI, A QUANTO PARE CI SONO TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER AVERE TRA LE MANI UNO DEI PERSONAGGI PIÚ CARISMATICI E DIVERTENTI CHE MAI ABBIANO FATTO APPARIZIONE SUI NOSTRI MONITOR!

MA IMMAGINO GIÀ LA VOSTRA DOMANDA, QUANDO DIAVOLACCIO (O MAX CHE A DIR SI VOGLIA) USCIRÀ? BELLA DOMANDA! PROBABILMENTE, SE TANTO MI DA TANTO (CHE NON CENTRA NULLA, PERÒ CI STAVA BENE), POTREMO VIDEOGIOCARE ZOOL 2 PER NATALE, NON UN GIORNO PRIMA, NON UN GIORNO DOPO... COME DITE? A NATALE SONO CHIUSI TUTTI I NEGOZI? FATTI VOSTRI, TANTO NOI CI GIOCHIAMO PRIMA, AH, AH!

A PARTE GLI SCHERZI DOVREMMO VEDERLO QUALCHE SETTIMANA PRIMA DI NATALE (DICIAMO ODE) E IL FORMATO PREVISTO DOVREBBE ESSERE QUELLO AMIGA, ANCHE SE NON È ANCORA CHIARO SE 1200 O 500/600, APPENA SAPREMO QUALCOSINA VE LO DIREMO. INTANTO SUL NUMERO PROSSIMO DOVREBBE COMINCIARE IL DIARIO!

MIRKO "TMB" MARANGON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

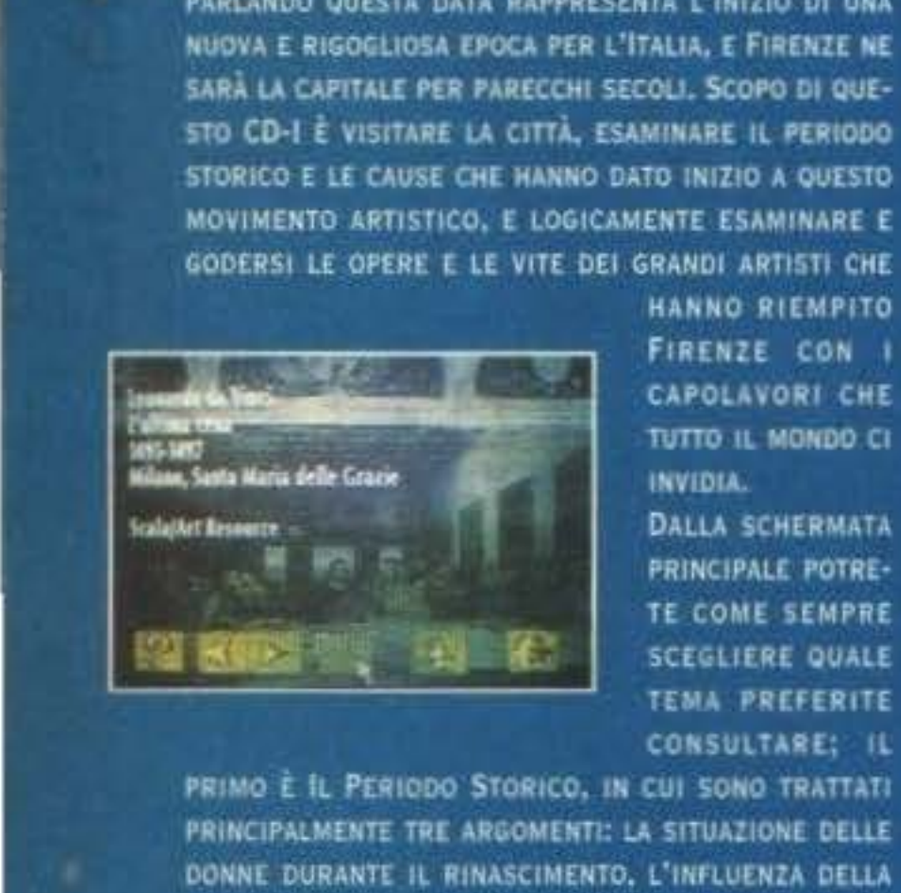
UN SALTO NELL'ARTE INSIEME AL VOSTRO CD-I

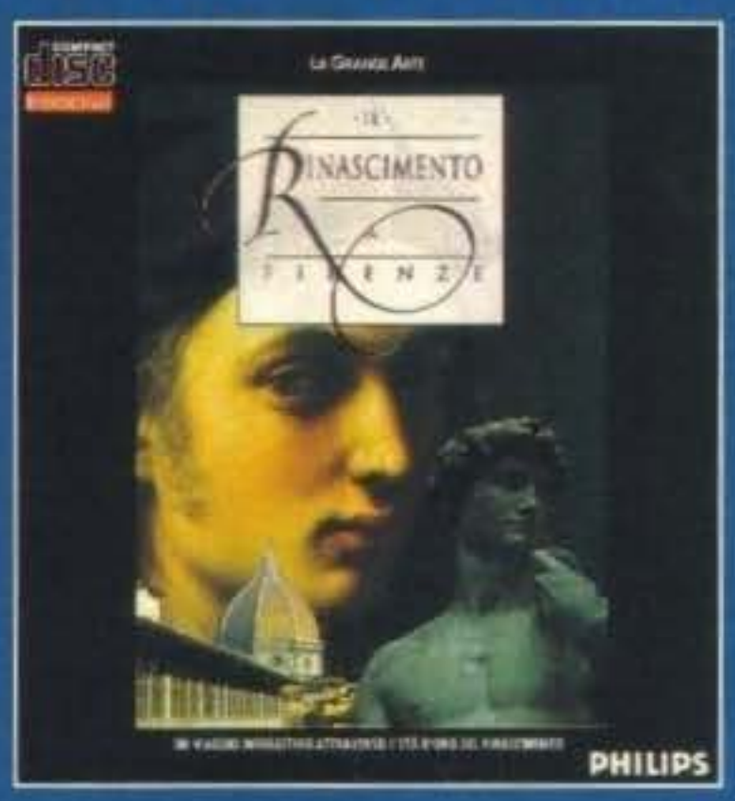
UQUESTO MESE VI PRESENTIAMO TRE CD INTERATTIVI CHE BEN POCO HANNO A CHE FARE CON IL MONDO LUDICO, MA NONOSTANTE QUESTO SONO COMUNQUE OTTIMI ESEMPI DI COME QUESTO STRUMENTO POSSA ESSERE UTILIZZATO IN MODO EDUCATIVO E COINVOLGENTE PER ILLUSTRARE, A ESEMPIO, LA GRANDE ARTE MONDIALE.
I QUADRI DI VAN GOGH, LE MERAVIGLIE ARCHITETTONICHE E ARTISTICHE DELLA NOSTRA BELLA FIRENZE, I CAPOLAVORI DEI MAESTRI IMPRESSIONISTI: QUESTI TRE ARGOMENTI SONO RINOMATI IN TUTTO IL MONDO, MA SPESSO È DIFFICILE RIUSCIRE A CONOSCERLI VERAMENTE A FONDO, E PUÒ RIVELARSI MOLTO NOIOSO CONSULTARE LIBRI E RIVISTE DEL SETTORE PER SCOPRIRE LE AFFASCINANTI VITE DI ARTISTI ORMAI SCOMPARSI O IMPARARE AD APPREZZARE PIENAMENTE I LORO CAPOLAVORI.
PROPRIO PER QUESTO LA PHILIPS CI PROPONE TRE CD CHE VI PERMETTERANNO DI APPROFONDIRE LE VOSTRE CONOSCENZE E DI SCOPRIRE E AMMIRARE DIRETTAMENTE SUI VOSTRI MONITOR LE OPERE, I PERSONAGGI E IL PERIODO STORICO E SOCIALE DI UN GRANDE MOVIMENTO ARTISTICO, DI UNA CITTÀ ARTISTICAMENTE INEGUAGLIABILE E DI UN ARTISTA TORMENTATO E GENIALE.
LA STRUTTURA DI QUESTI TRE TITOLI È ALQUANTO SIMILE, E VI PERMETTE ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI IMMEDIATI MENU A ICONE DI SCEGLIERE GLI ARGOMENTI CHE PREFERITE ESPLORARE; IN OGNI MOMENTO È COMUNQUE POSSIBILE FERMARE MOMENTANEAMENTE IL PROGRAMMA PER CHIEDERE SPIEGAZIONI ATTRAVERSO LE APPOSITE CASELLE DI AIUTO, CAMBIARE SOGGETTO O, NEL CASO DELLE OPERE, RICHIEDERE DI VEDERE ALCUNI PARTICOLARI DELLE TELE O DELLE STATUE. TUTTO CIÒ RITORNERÀ UTILE AGLI APPASSIONATI CHE POTRANNO USUFRUIRE IN OGNI MOMENTO DEL DISCO COME COMPLETO CATALOGO DELLE OPERE. MENTRE CHIUNQUE SI AVVICINI PER LA PRIMA VOLTA SERIAMENTE A QUESTI TEMI POTRÀ FINALMENTE ESPLORARLI UTILIZZANDO L'APPROCCIO CHE PREFERISCE.
LUKE

IL RINASCIMENTO A FIRENZE

SIAMO IN TOSCANA NEL 1350: STORICAMENTE PARLANDO QUESTA DATA RAPPRESENTA L'INIZIO DI UNA NUOVA E RIGOGLIOSA EPOCA PER L'ITALIA, E FIRENZE NE SARÀ LA CAPITALE PER PARECCHI SECOLI. SCOPO DI QUESTO CD-I È VISITARE LA CITTÀ, ESAMINARE IL PERIODO STORICO E LE CAUSE CHE HANNO DATO INIZIO A QUESTO MOVIMENTO ARTISTICO, E LOGICAMENTE ESAMINARE E GODERSI LE OPERE E LE VITE DEI GRANDI ARTISTI CHE HANNO RIEMPITO FIRENZE CON I CAPOLAVORI CHE TUTTO IL MONDO CI INVIDIA.

DALLA SCHERMATA PRINCIPALE POTRETE COME SEMPRE SCEGLIERE QUALE TEMA PREFERITE CONSULTARE; IL PRIMO È IL PERIODO STORICO, IN CUI SONO TRATTATI PRINCIPALMENTE TRE ARGOMENTI: LA SITUAZIONE DELLE DONNE DURANTE IL RINASCIMENTO, L'INFLUENZA DELLA CASATA DEI MEDICI E IL RAPPORTO TRA FIRENZE E I PAPI. IL SECONDO E PIÙ VASTO TEMA È LOGICAMENTE L'ARTE; SCEGLIENDO QUESTA ICONA SI AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI DECIDERE QUALE DELLE TRE FONDAMENTALI ARTI





RINASCIMENTALI VOLETE ESAMINARE, E POTRETE COSÌ SCEGLIERE TRA LA PITTURA DI LEONARDO, DI RAFFAELLO, DEL BOTTICELLI E DI ALTRI ARTISTI MINORI, L'ARCHITETTURA DEI PRINCIPALI PALAZZI FIORENTINI COME IL PALAZZO DEI MEDICI, IL DUOMO, GLI UFFIZI, IL PONTE

VECCHIO, OPPURE LA SCULTURA DI GRANDI COME MICHELANGELO, GHILBERTI E DONATELLO. TUTTE QUESTE SEZIONI SONO SUPPORTATE DA PIÙ DI 600 IMMAGINI PROVENIENTI DAL FAMOSO ARCHIVIO SCALA, E VANNO DAI PARTICOLARI DEI DIPINTI E STAMPE D'EPOCA A SUGGE-

STIVE FOTOGRAFIE MODERNE. INFINE L'ULTIMO TEMA RIPORTA NOTIZIE STORICHE RIGUARDANTI LA FINE DEL PRIMO RINASCIMENTO E L'EVOLUZIONE DELLE ARTI DAL SEDICESIMO SECOLO IN POI.
ASSISTENDO A QUESTO CD-I SI HA QUASI LA SENSAZIONE DI VEDERE UN DOCUMENTARIO ALLA TELEVISIONE; INFATTI IL MODO IN CUI VENGONO INTRODOTTI E TRATTATI I

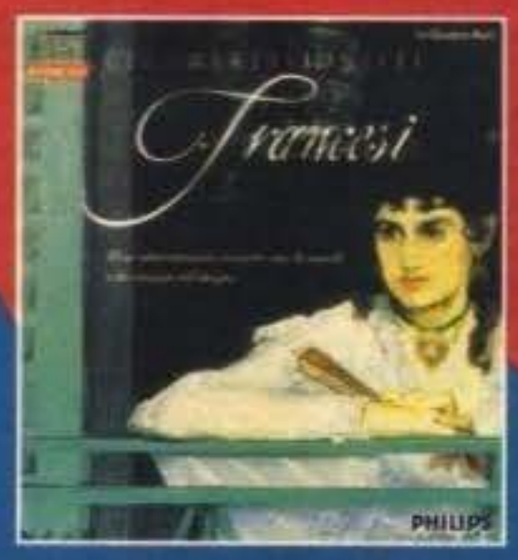
VARI ARGOMENTI, CON TANTO DI COMMENTATORE E IMMAGINI SU VIDEO, È IN TUTTO E PER TUTTO SIMILE ALLE TRASMISSIONI TELEVISIVE, CON LA DIFFERENZA CHE IN QUESTO CASO SIETE VOI A DECIDERE COSA VEDERE E QUANDO. VERAMENTE BELLO DA VEDERE E DA ASCOLTARE, UN ESEMPIO VERAMENTE INTERESSANTE DELLE POSSIBILITÀ DI QUESTO STRUMENTO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI IMPRESSIONISTI FRANCESI

CD-I



NEL DICIANNOVESIMO SECOLO A PARIGI SI VIENE A FORMARE SPONTANEAMENTE UN MOVIMENTO ARTISTICO FORMATO DA GIOVANI PITTORI DECISI A SPERIMENTARE NUOVE FORME DI ESPRESSIONE GRAFICA; LA RICERCA DI FORTI CONTRASTI DI COLORE E DI LUCE E LA SCELTA DEI SOGGETTI NON PIÙ CLASSICA E AUSTERA, COME AVVENIVA ORMAI DA SECOLI, MA DINAMICA E QUOTIDIANA, PORTÒ BEN PRESTO GLI IMPRESSIONISTI FRANCESI AL SUCCESSO, E ANCOR OGGI LE LORO OPERE SONO CONSIDERATE DEI CAPOLAVORI CHE HANNO INFLUENZATO FONDAMENTALMENTE IL CORSO DELLA TECNICA PITTORICA MODERNA.

IL PROGRAMMA SI APRE NEL 1905 NELLA GALLERIA D'ARTE GREFTON DI LONDRA, DOVE PER L'ULTIMA VOLTA SONO STATE ESPOSTE INSIEME TUTTE LE PRINCIPALI OPERE DI IMPRESSIONISTI FRANCESI COME MANET, RENOIR, DEGAS, CÈZANNE, BAZILLE E MONET.
MUOVENDOVI PER LA SALA PRINCIPALE VEDRETE DIECI QUADRI PRINCIPALI, UNO PER OGNI IMPRESSIONISTA, E CLICCANDOCI SOPRA POTRETE AVERE DETTAGLIATISSIME INFORMAZIONI SULLA VITA E SULLE OPERE DI QUESTI PITTORI, FRUTTO DI ACCURATE RICERCHE EPISTOLARI E BIOGRAFICHE; SCOPRIRETE COSÌ ATTRAVERSO LE PAROLE DI AMICI, CRITICI E PARENTI, E CON L'AUSILIO DI FOTOGRAFIE D'EPOCA E PARTICOLARI DEI DIPINTI, LA PERSONALITÀ DEGLI ARTISTI, I LORO STILE DI VITA E SOPRATTUTTO QUALI FURONO I MOTIVI CHE LI SPINSERO A PROMUOVERE QUESTA VERA RIVOLUZIONE ARTISTICA. ALLA FINE DELL'EMOZIONANTE RESOCONTO AVRETE LA POSSIBILITÀ DI CONSULTARE IL CATALOGO GENERALE DOVE SONO RIPORTATI FEDELMENTE TUTTE LE LORO OPERE IN ORDINE CRONOLOGICO; INFINE È ANCHE POSSIBILE INTEGRARE L'ESPOSIZIONE DEI QUADRI CON LE MUSICHE DI DEBUSSY, RAVEL, SATIE E ALTRI COMPOSITORI,

UNENDO COSÌ LA GIOIA VISIVA COL GAUDIO DELLE ORECCHIE. PER QUANTO LA PITTURA NON MI ABBIA MAI CONQUISTATO TANTO, DEVO DIRE CHE SONO RIMASTO VERAMENTE COLPITO DA QUESTO PRODOTTO: LE BIOGRAFIE DEGLI ARTISTI SONO STATE CURATE A FONDO E NON POTRANNO NON AFFASCINARE UNA VASTA GAMMA DI UTENTI. INOLTRE IL GRANDE NUMERO DI QUADRI ESPOSTI, LA BELLA MUSICA E LA CURA CON CUI LE IMMAGINI SONO STATE INTEGRATE NEL PROGRAMMA È VERAMENTE LODEVOLE, E PROBABILMENTE COINVOLGERÀ ANCHE I NON PATITI DELL'ARTE PITTORICA.

IL RACCOLTO DEL SOLE

CHI È VINCENT VAN GOGH? COME E DOVE HA TRASCORSO LA SUA VITA? QUALI SONO LE SUE OPERE PRINCIPALI, LE SUE PASSIONI, LA SUA TECNICA ARTISTICA? SE VI SIETE MAI POSTI UNA DOMANDA DEL GENERE O SEMPLICEMENTE SE SIETE CURIOSI DI CONOSCERE LE RISPOSTE A QUESTI E A MOLTI ALTRI INTERROGATIVI SULLA VITA DEL GRANDE PITTORE, IL RACCOLTO DEL SOLE RAPPRESENTA SICURAMENTE LA FONTE PIÙ COMODA E COINVOLGENTE PER SCOPRIRE E IMPARARE A CONOSCERE VERAMENTE A FONDO QUESTO GENIALE PERSONAGGIO.

IL CD È DIVISO PRINCIPALMENTE IN TRE PARTI, OGNUNA DELLE QUALI METTE IN LUCE DIVERSI ASPETTI DELLA VITA DI VAN GOGH: NELLA PRIMA, LO STUDIO, VERRETE INTRODOTTI ALLA SUA TECNICA ARTISTICA, POTRETE CONOSCERE PIÙ A FONDO IL TEMPO IN CUI VISSE E, ATTRAVERSO I SEI PRINCIPALI PERIODI DELLA SUA CREAZIONE PITTORICA, IMPARERETE A CONOSCERE E A COMPRENDERE LA SUA TORMENTATA VITA. NELLA GALLERIA D'ARTE POTRETE AMMIRARE LE SUE MOLTEPLICI OPERE

NELLO SPLENDORE DELLA QUALITÀ DIGITALE, ACCOMPAGNATI DALLA MUSICA DI COMPOSITORI DEL SUO TEMPO COME DEBUSSY, CHABRIER E BIZET; INOLTRE POTRETE CONFRONTARE I SUOI CAPOLAVORI CON I QUADRI DEI SUOI COLLEGHI CONTEMPORANEI, IN MODO DA AVERE UNA VISIONE GLOBALE DEL SUO TEMPO. INFINE POTRETE VISITARE I LUOGHI IN CUI VISSE O CHE ISPIRARONO L'ARTISTA DURANTE GLI ANNI DELLA SUA VITA, IL TUTTO ACCOMPAGNATI DALLE STUPENDE IMMAGINI DEL PRESENTE E DEL PASSATO E DAI SUGGESTIVI QUADRI CHE HANNO RESO VAN GOGH FAMOSO IN TUTTO IL MONDO.
UNA STUPENDA OPERA ENCICLOPEDICA E UN IMPAREGGIABILE CONTRIBUTO AL PIÙ GRANDE PITTORE OLANDESE DI TUTTI I TEMPI.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DELL'E.ELLE

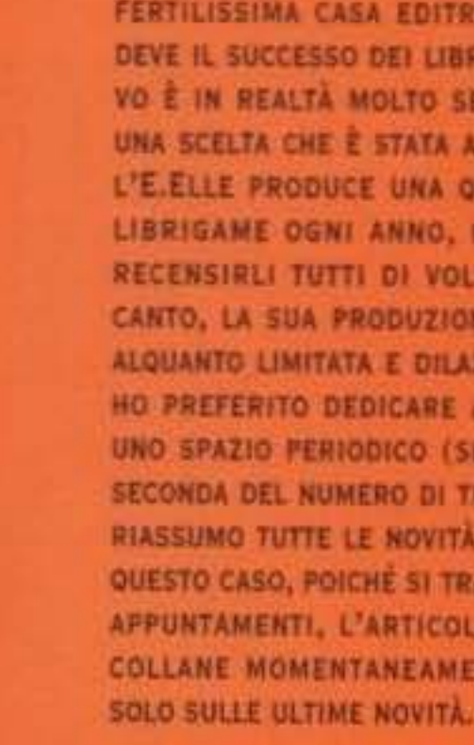
Grande monopolizzazione della rubrica per questo mese. Spero che la cosa non vi dispiaccia troppo, anche perché il numero di coloro che usano librigame è ormai perfino più imponente dei veri giocatori di ruolo.
A dire la verità per questo numero avevo intenzione di farvi una sorpresa con l'anteprima di Vampiri, il nuovo gioco di ruolo della Das, ma poi ho preferito aspettare un mese in più e fare le cose con maggiore calma.
Se ne riparla a Settembre. Intanto, buon divertimento!

Andrea Fattori

CAPITA SPESSO CHE I LETTORI MI CHIEDANO COME MAI NON PARLO DEI PRODOTTI DELL'E.ELLE, LA FERTILISSIMA CASA EDITRICE DI TRIESTE A CUI SI DEVE IL SUCCESSO DEI LIBRIGAME IN ITALIA. IL MOTIVO È IN REALTÀ MOLTO SEMPLICE, E RAPPRESENTA UNA SCELTA CHE È STATA A MIO AVVISO NECESSARIA: L'E.ELLE PRODUCE UNA QUANTITÀ INCREDIBILE DI LIBRIGAME OGNI ANNO, RENDENDO IMPOSSIBILE RECENSIRLI TUTTI DI VOLTA IN VOLTA E, D'ALTRO CANTO, LA SUA PRODUZIONE DI GIOCHI DIRUOLO È ALQUANTO LIMITATA E DILAZIONATA NEL TEMPO. COSÌ HO PREFERITO DEDICARE A QUESTA CASA EDITRICE UNO SPAZIO PERIODICO (SEMESTRALE O ANNUALE, A SECONDA DEL NUMERO DI TITOLI DISPONIBILI), IN CUI RIASSUMO TUTTE LE NOVITÀ DI ENTRAMBI I CAMPI. IN QUESTO CASO, POICHÈ SI TRATTA DEL PRIMO DI QUESTI APPUNTAMENTI, L'ARTICOLO VERTERÀ SU TUTTE LE COLLANE MOMENTANEAMENTE DISPONIBILI E NON SOLO SULLE ULTIME NOVITÀ.

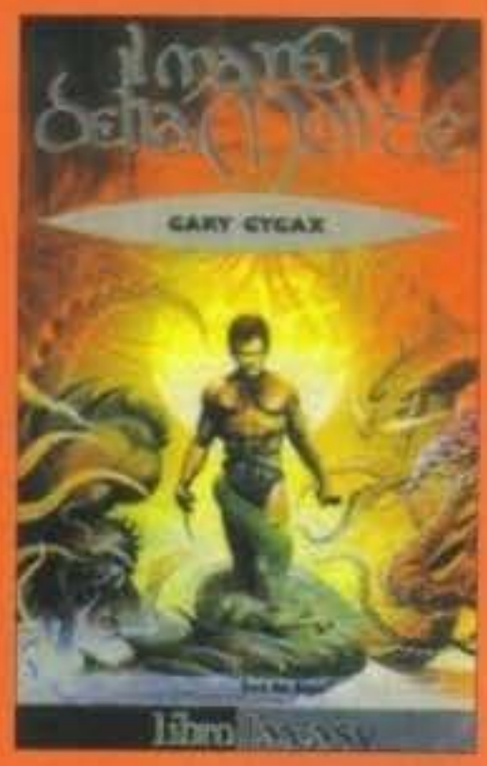
I LIBRIGAME

DI CHE COSA SI TRATTA PENSO SIA ABBASTANZA CHIARO A TUTTI: SONO FONDAMENTALMENTE RACCONTI ALL'INTERNO DEI QUALI IL LETTORE DEVE EFFETTUARE ALCUNE DECISIONI COMPORTAMENTALI, IMPERSONANDO L'EROE DI TURNO. SOLITAMENTE QUESTE SI RISOLVONO NELLA SCELTA DELLA STRADA DA PRENDERE O DELLE PAROLE DA DIRE, MA CAPITA SPESSO DI DOVER EFFETTUARE ANCHE VERI E PROPRI COMBATTIMENTI. LA PRODUZIONE DELL'E.ELLE IN QUESTO SETTORE È, COME ABBIAMO DETTO, VERAMENTE IMPRESSIONANTE SIA PER QUANTITÀ CHE PER VARIETÀ.



LIBROFANTASY: SI TRATTA DI AVVENTURE BASATE, APPUNTO, SU LEGGENDE DI CARATTERE FANTASY, CON ORCHI, DRAGHI, TROLL, ELFI E TUTTO IL RESTO. NON VI È UN FILO CONDUTTORE COMUNE (ANCHE SE LA SERIE È SUDDIVISIBILE IN CINQUE FILONI PRINCIPALI), BENSÌ SI TRATTA DI SCENARI SINGOLI, SPESSO CONCEPITI COME CORNICE PER ALTRE COLLANE, COME AD ESEMPIO QUELLA DI LUPO SOLITARIO.
ATTUALMENTE È COMPOSTA DA DODICI VOLUMI, SCRITTI DA ALCUNI DEI PIÙ GRANDI AUTORI DI QUESTO CAMPO: GARY GYGAX, CREATORE DELL'INDIMENTICABILE DUNGEONS & DRAGONS, JOE DEVER, PADRE DI LUPO SOLITARIO, STEVE JACKSON, IDEATORE DELLA SERIE DI GURPS, E MOLTI ALTRI.
GLI ULTIMI DUE TITOLI DELLA SERIE SONO CACCIA SPIETATA (QUARTO VOLUME DELLE LEGGENDE DI LUPO SOLITARIO) E L'UOMO OMBRA (SECONDO VOLUME DEI CUSTODI DEL DESTINO). LA SERIE NON È CONCLUSA E SONO PREVISTI NUOVI TITOLI.

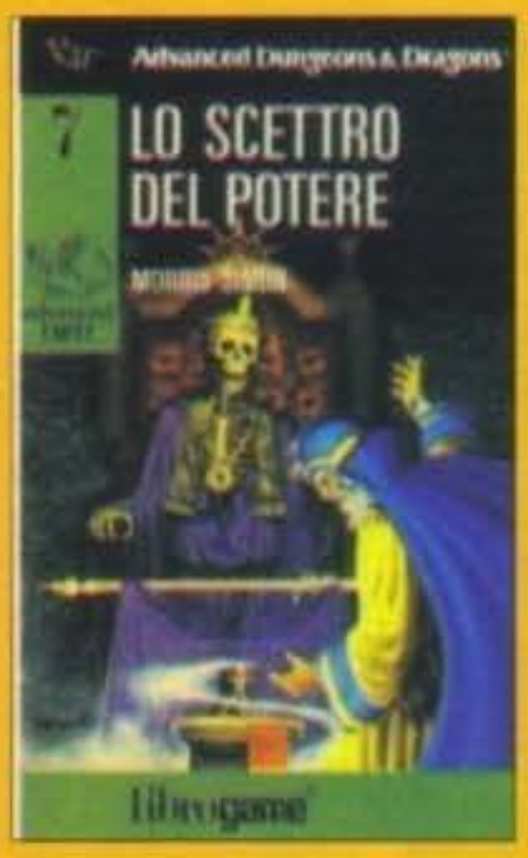
UNICORNO: UNA SERIE ASSOLUTAMENTE NUOVA, CHE PER IL MOMENTO CONTA SOLTANTO DUE TITOLI: TRADIMENTO A DARKENWOOD E IL SIGNORE DEL FUOCO.
LA PECULIARITÀ DI QUESTA NUOVA COLLANA È QUELLA DI OFFRIRE AL GIOCATORE LA MASSIMA LIBERTÀ DI MOVIMENTO (NEI LIMITI DELLA MECCANICA DI UN LIBROGAME). NON VI SONO SCENARI PREFISSATI, CON IL RECUPERO DI ARTIFATTI DIVINI O LA SCONFITTA DI TERRIBILI DEMONI, MA SOLO UNA SERIE DI OPPORTUNITÀ PER PERMETTERE AL PROPRIO PERSONAGGIO DI ACQUISIRE SEMPRE PIÙ FORZA E RICCHEZZE. L'IDEALE PER CHI ODIA SENTIRSI COSTRETTO DA UNA TRAMA GIÀ PREFISSATA E SENZA POSSIBILITÀ DI FUGA.
FIRE*WOLF: QUATTRO RACCONTI CON UN UNICO PROTAGONISTA, UN BARBARO RIBELLE ALLA RICERCA DEL POTERE E DELLA GLORIA. TUTTE SCRITTE DA BRENNAN, QUESTE AVVENTURE RIENTRANO NEI CLASSICI STANDARD DEI LIBRIGAME, IN UN MONDO FANTASY PIENO DI TESORI E DIVINITÀ.
LA SERIE È CONCLUSA E NON VERRÀ ULTERIORMENTE AMPLIATA.



SAMURAI: IL MEDIOEVO ORIENTALE, PER QUANTO A NOI SOLITAMENTE POCO CONOSCIUTO, RAPPRESENTA UN'OTTIMA ALTERNATIVA AL GENERE FANTASY. OVVIAMENTE IL LETTORE SI TROVERÀ A DOVER FRONTEGGIARE SITUAZIONI, COSTUMI E LEGGENDE TOTALMENTE NUOVE, CON UN'ATMOSFERA PERMEATA DALLA MAGIA E DALLA RELIGIONE.
LO SCOPO DELL'EROE DI TURNO È QUELLO DI RIPORTARE LA LUCE IN UN GIAPPONE CHE SI STA LENTAMENTE CONSUMANDO, ARSO DALL'AMBIZIONE PERSONALE DEI SUOI SIGNORI, DIMENTICO DEGLI DEI CHE TANTO A LUNGO LO HANNO ACCOMPAGNATO. PER RIUSCIRE A RIPORTARE LA LUCE È NECESSARIO TROVARE IL PAESE DI WA, DOVE ANCORA SI CONSERVANO I MISTICI OGGETTI APPARTENENTI ALLA TRADIZIONE DEL GIAPPONE.
TRE SOLI TITOLI PER QUESTA BREVE COLLANA, GIÀ CONCLUSA.
SKYFALL: ANCORA FANTASY, MA CON UN OCCHIO DI RIGUARDA ALLA MAGIA PIÙ PURA, QUESTA NUOVA SERIE INTERAMENTE CURATA DA DAVID TANT. QUATTRO SONO I TITOLI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BOARDGAMES

DISPONIBILI FINO A QUESTO MOMENTO, DI CUI L'ULTIMO - IL GIARDINO DELLA FOLLIA - È STATO DISTRIBUITO A MAGGIO. LA SERIE NON È CONCLUSA E ATTENDE DI SVELARE ANCORA NUMEROSI MISTERI ARCANI.

LA TERRA DI MEZZO: POTEVA FORSE MANCARE, AL CENTRO DI QUESTA PARATA, UNA SERIE DEDICATA ALLA MERAVIGLIOSA TERRA DI MEZZO DI J.R.R. TOLKIEN? QUANDO QUESTA COLLANA È STATA ANNUNCIATA, PIÙ DI UN ANNO FA, MOLTI APPASSIONATI DI QUESTO GENERE SONO RIMASTI ABBASTANZA PERPLESSI, MA ALLA FINE IL RISULTATO È STATO PIÙ CHE BUONO: OTTIME AMBIENTAZIONI, STORIE DOTATE DI UN CERTO SPESSORE E UNA BUONA LIBERTÀ D'AZIONE. PURTROPPO I TITOLI SONO SOLTANTO QUATTRO, UNA SPIA A ISENGARD, TRADIMENTO ALLA FORTEZZA, LE MINIERE DI MORIA E ALLA RICERCA DEL PALANTÍR, E NON NE SONO PREVISTI ALTRI.

ROBIN HOOD: SOLTANTO DUE I TITOLI PER QUESTA INDIMENTICABILE FAVOLA DEL MEDIOEVO INGLESE, IL DEMONIO DEL RE E LA SPADA DEL TEMPLARE. A MIO AVVISO QUESTA È UNA DELLE SERIE MENO RIUSCITE, FONDAMENTALMENTE PERCHÉ IL CARATTERE DEL PERSONAGGIO PRINCIPALE NON È STATO CENTRATO CORRETTAMENTE. LA SERIE È COMUNQUE CONCLUSA.

HORROR CLASSIC: DUE VOLUMI PER ALTRETTANTI MOSTRI DEL CINEMA HORROR: IL CONTE DRACULA E FRANKENSTEIN. LE ATMOSFERE CREATE DAI LIBRI NON SONO MALE, MA ENTRAMBI GLI EROI (SE COSÌ SI POSSONO CHIAMARE) ATTINGONO PIÙ ALLA CINEMATOGRAFIA DEGLI ANNI '50 CHE NON ALLA LETTERATURA. LA COMPONENTE ORRORIFICA È COMUNQUE ABBASTANZA BLANDA E SCEVRA DA DESCRIZIONI SPLATTER. SERIE CONCLUSA.

GRECIA ANTICA: UN'ALTRA SERIE A MIO AVVISO POCO RIUSCITA, CHE OFFRE RIVISITAZIONI NON SEMPRE GRADEVOLI DEI MITI GRECI. LE AVVENTURE MANCANO ABBASTANZA DI MORDENTE E L'ATMOSFERA NON È PARTICOLARMENTE COINVOLGENTE. SERIE CONCLUSA CON SOLI TRE TITOLI.

NINJA: OTTIMI INVECE I RISULTATI DELLA COLLANA DEDICATA A QUESTI SPETTACOLARI E LETALI GUERRIERI ORIENTALI, AL CONTRARIO DI QUANTO MI SAREI ASPETTATO.

IL GIOCATORE DEVE AFFRONTARE L'INCARNAZIONE STESSA DEL MALE E VENDICARE IL PADRE ADOTTIVO, METTENDO A FRUTTO L'ARTE DELLA TIGRE APPRESA DAL MAESTRO KWON. LA STORIA NON È EFFETTIVAMENTE ORIGINALE, MA VIENE SVILUPPATA CON GRANDE COERENZA E UNA BUONA DOSE DI REALISMO (PER QUANTO POSSIBILE). OTTIMA ANCHE LA PARTE A PROPOSITO DELLE ARTI MARZIALI E DEI COMBATTIMENTI.
L'INTERA SERIE CONTA SEI VOLUMI, DI CUI L'ULTIMO È INFERNO!

I GUERRIERI DELLA STRADA: SULL'ONDA DEL SUCCESSO DI LUPO SOLITARI, JOE DEVER SI LANCIA IN QUESTA AVVENTURA A CARATTERE POSTNUCLEARE, CON COMBATTIMENTI DA STRADA E NECESSITÀ BASILARI DA SODDISFARE. IMPERSONANDO MARK PHOENIX, CAPO DI UNA COLONIA DI SUPERSTITI, DOVRETE GUIDARE LA VOSTRA GENTE DAL TEXAS ALLA CALIFORNIA, SOPRAVVIVENDO ALLE INSIDIE NATURALI E UMANE DELLA ZONA. IL RISULTATO È DISCRETO, MA NON RAGGIUNGE LO SPLENDORE DI LUPO SOLITARIO.

LUPO SOLITARIO: PARLI DEL DIAVOLO...
DIFFICILE CREDERE CHE ORMAI CI SIA ANCORA QUALCUNO CHE NON HA VISTO O PROVATO UNO DEI VOLUMI DI LUPO SOLITARIO. CON OLTRE UN MILIONE DI COPIE VENDUTE IN ITALIA, COSTITUISCE SENZA OMBRA DI DUBBIO IL PIÙ CLASSICO E AMATO LIBROGAME DEL MONDO. ORMAI GIUNTO AL SUO 18° EPISODIO, CON L'ALBA DEI DRAGONI, QUESTO FORTUNATISSIMO CICLO È DIVENUTO UN SIMBOLO PER MOLTI GIOCATORI DI RUOLO E NON.
L'UNICO APPUNTO È CHE I NUMERI CENTRALI, PIÙ O MENO VERSO IL 12°, AVEVANO PERSO UN PO' DI MORDENTE, MA ORA LA SERIE SI STA RIPRENDENDO E STA TORNANDO AI VECCHI LIVELLI. INUTILE DIRE CHE NON È ANCORA CONCLUSA (VIVREMO ABBASTANZA PER VEDERNE LA FINE?)...

OBERON: UNA SERIE ORMAI ABBASTANZA VECCHIA, COMPOSTA DA QUATTRO VOLUMI E FIRMATA DA PAGE E DEVER. L'EROE QUESTA VOLTA È UN MAGO, UN GIOVANE MAGO CON TANTO DI BASTONE E MANTELLO, OVVIAMENTE IMPEGNATO IN UNA LOTTA CONTRO IL MALE A COLPI DI STREGONERIA.
MALGRADO L'ETÀ RESTA UN BUON CLASSICO, SEMPRE VALIDO E DIVERTENTE.

MISTERI D'ORIENTE: COME HO GIÀ DETTO, L'ORIENTE COSTITUISCE UNA FONTE PRESSOCHÉ INESAURIBILE - NONCHÉ RELATIVAMENTE NUOVA - A CUI LA E.ELLE PUÒ ATTINGERE A VOLONTÀ. IN QUESTO CASO, PERÒ, NON SI TRATTA DEL GIAPPONE O DEL TIBET, BENSÌ DI UN ORIENTE PIÙ VICINO E CONOSCIUTO: LA TERRA SANTA, L'EGITTO, LA BABILONIA, PER FINIRE CON L'INDIA E LA CINA. CINQUE VOLUMI INTERESSANTISSIMI, AMBIENTATI AI TEMPI DELLE CROCIATE E VISSUTI NEI PANNI DI UN PRETE-GUERRIERO AFFASCINATO DAI MISTERI DELL'ORIENTE. LA SERIE, ATTUALMENTE CONCLUSA, SI COLLOCA TRA I PIÙ VALIDI LIBRIGAME TRADOTTI IN ITALIA.

BLOOD SWORD: CINQUE LIBRI LEGATI AL FANTASY E ALL'ORRORE, CON UNA SERIE DI STORIE PIENE DI COLPI DI SCENA. IN REALTÀ LE TRAME DI QUESTI LIBRI MANCANO ABBASTANZA DI SPESSORE E NON PROPONGONO NIENTE DI NUOVO, MA OFFRONO LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE ANCHE IN GRUPPO, FORNENDO UN PUNTO DI CONTATTO TRA IL MONDO DEI LIBRIGAME E QUELLO DEL GIOCO DI RUOLO. LA SERIE SI È CONCLUSA CON LE MURA DI SPYTE.

OLTRE L'INCUBO: ANCORA IL TEMA DELL'AMBIENTAZIONE HORROR, ANCHE SE IN MISURA DILUITA. SOLO DUE VOLUMI PER QUESTA MINI-SERIE CHE NON PUÒ CERTO ESSERE CONSIDERATA COME UNO DEI CAPOLAVORI DELL'E.ELLE.

PARTITA A QUATTRO: QUATTRO LIBRI PER QUATTRO PERSONAGGI E, VOLENDO, QUATTRO GIOCATORI. L'ELEMENTALISTA, IL MENESTRELLO, IL CAVALIERE E IL MAGO RAPPRESENTANO GLI EROI DI QUESTO SECONDO TENTATIVO DI FAR CONVIVERE LIBROGAME E GIOCO DI RUOLO. LE STORIE SONO INTERESSANTI E LA STRUTTURA DEI LIBRI PERMETTE UNA DISCRETA LIBERTÀ DI GIOCO. UN VALIDO TENTATIVO PER QUESTO PARTICOLARE GENERE.

ALLA CORTE DI RE ARTU': ALTRO LEGGENDARIO PERSONAGGIO, IMMANCABILE ALL'INTERNO DI UNA SERIE DI LIBRIGAME. LE STORIE NARRATE, PER OVVIE ESIGENZE DI GIOCABILITÀ, SI DISCOSTANO IN MANIERA NOTEVOLE DAI RACCONTI ORIGINALI, MA OFFRONO COMUNQUE AVVENTURE AVVINCENTI E APPASSIONANTI. OTTO IN TOTALE I VOLUMI PER QUESTA COLLANA CONCLUSASI CON LA LEGIONE DEI MORTI.

SORTILEGIO: ALTRA SERIE DI SCARSO VALORE, MALGRADO LA PRESENZA DI STEVE JACKSON, E DESTINATA A SCOMPARIRE DALLA MEMORIA DEI LIBROGIOCATORI. LE QUATTRO AVVENTURE CHE LA COMPONGONO, RIGOROSAMENTE FANTASY, MANCANO DI REALISMO E SPESSORE. EVITATELE.

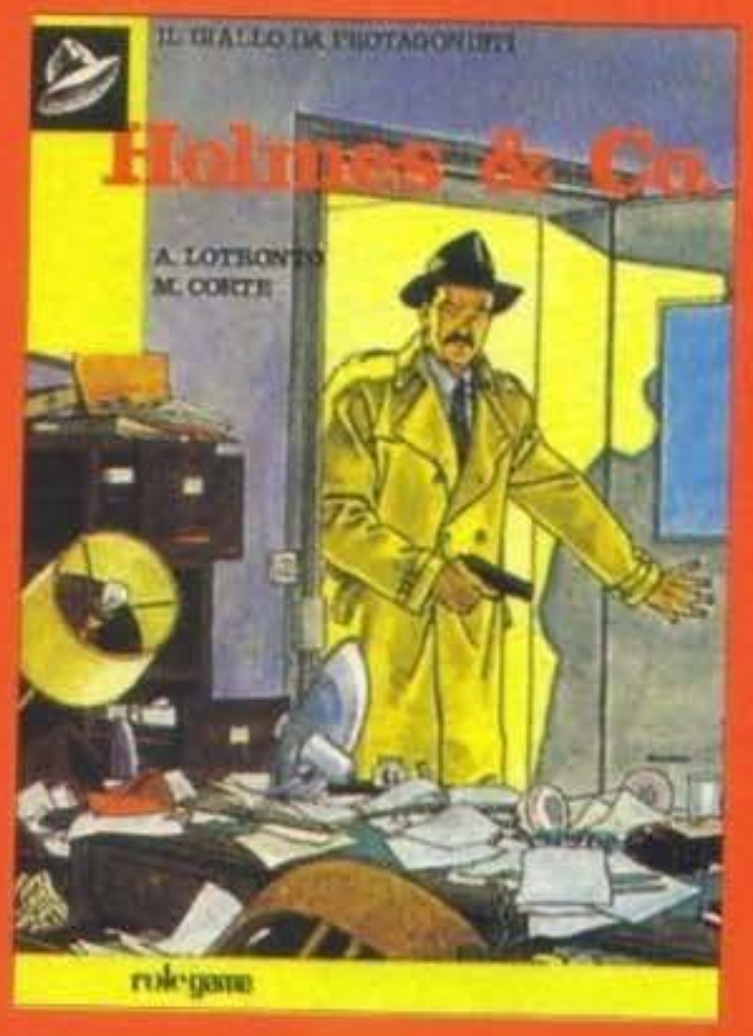
DIMENSIONE AVVENTURA: UN'ANTOLOGIA DI AVVENTURE E SCENARI AVVINCENTI, UNA SERIE DI RACCONTI PRIVI DI UN FILO CONDUTTORE MA NON PER QUESTO MENO VALIDI. ATTUALMENTE LA SERIE COMPRENDE 11 TITOLI, GLI ULTIMI DEI QUALI SONO LA CREATURA DEL MALE E I GUERRIERI OMBRA, USCITO DA POCHISSIMO TEMPO.

SHERLOCK HOLMES: UNA DELLE COLLANE PIÙ VALIDE IN ASSOLUTO TRA QUELLE PROPOSTE DALLA E.ELLE, SHERLOCK HOLMES OFFRE INTERE ORE DI PURO DIVERTIMENTO INVESTIGATIVO. LE STORIE SONO OTTIME, COLME DI COLPI DI SCENA E RIVELAZIONI A SORPRESA, DEGNE DEI MIGLIORI MAESTRI DEL GIALLO. OVVIAMENTE LA STRUTTURA STESSA DEI LIBRIGAME RISULTA RISTRETTIVA PER UN ARGOMENTO COME QUESTO, MA GLI AUTORI DEGLI OTTO LIBRI CHE COSTITUISCONO LA SERIE SONO RIUSCITI A DESTREGGIARSI OTTIMAMENTE E A PROPORRE UN LAVORO DI ALTO LIVELLO.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: IL PIÙ CLASSICO DEI GIOCHI DI RUOLO, L'ESSENZA STESSA DELLE AVVENTURE VOLTE ALLA DISTRUZIONE E AL SACCHEGGIO, LO SPIRITO DI PERSONAGGI CAPACI DI FAR CROLLARE INTERE MONTAGNE CON UN SEMPLICE GESTO DELLA MANO: TUTTO QUESTO È ADVANCED DUNGEONS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



& Dragons (non è vero, c'è molto altro, ma è così che lo intendono la maggior parte dei giocatori). Poteva dunque mancare il librogame di un gioco che sembra essere stato creato appositamente per questo fine? Ovviamente no.

Quindici volumi, di cui l'ultimo (La Città Fantasma) appena giunto nei negozi, per un numero incredibile di mostri, scontri e tesori. Le trame non sono particolarmente originali, quantomeno non tutte, ma lo spirito del gioco è ricreato abbastanza bene. Ideale per chi, veramente, si diverte a massacrare e arraffare.

REALTÀ & FANTASIA: forse sono io che non posseggo lo spirito giusto, ma odio profondamente questa serie, a mio avviso la peggiore in assoluto. Si tratta, detto in termini abbastanza semplicistici, di una collana di librigame basati sulla vita reale, dove il giocatore si trova a dover compiere una serie di scelte sentimentali e lavorative. Forse può rappresentare una forma di evasione come un'altra, ma preferisco di molto i paesaggi fantasy alla vita quotidiana.

DETECTIVES CLUB: quattro racconti, ormai anche abbastanza vecchiotti, in perfetto stile poliziesco. L'elemento giallo è sempre presente e le storie sono qualitativamente buone, ma non raggiungo il livello di Holmes & Company.

AVVENTURE STELLARI: un genere che i librigame hanno sempre trascurato a favore di altri generi più immediati ed evocativi, la fantascienza offre in realtà numerosissimi spunti per una serie di interessantissime avventure. Al momento i volumi sono cinque, con una buona qualità media (anche se varia da libro a libro). Protagonisti dei racconti sono un ragazzo e il suo robot, che sfrecciano per l'universo in una girandola di citazioni a volte divertenti, altre abbastanza banali. Globalmente discreta come collana, ma manca ancora un genere fantascientifico serio!

TIME MACHINE: pensavate che se ne fossero dimenticati? Poveri illusi! La macchina del tempo costituisce un tema troppo affascinante per non rientrare nella cerchia dei librigame. Cinque volumi di ottima qualità, ispirati ad alcuni dei più grandi scrittori della storia, per una serie che non ha ancora finito di crescere.

FACCIA A FACCIA: un'alternativa al librogame di gruppo, è quello per due giocatori impegnati in una sfida all'ultimo respiro. Molto interessante dal punto di vista dell'interazione tra personaggi giocanti, questa collana conta al momento due soli titoli: Sfida per il Trono e La Valle dei Sogni, ciascuno composto da due libri (uno per giocatore). Veramente valido.

I GIOCHI DI RUOLO

Come ho già detto, la produzione di giochi di ruolo da parte dell'E.Elle è abbastanza limitata. I titoli disponibili sono in tutto quattro (e non sono pochi), ma il vero problema arriva quando si passa a moduli ed espansioni, praticamente inesistenti.

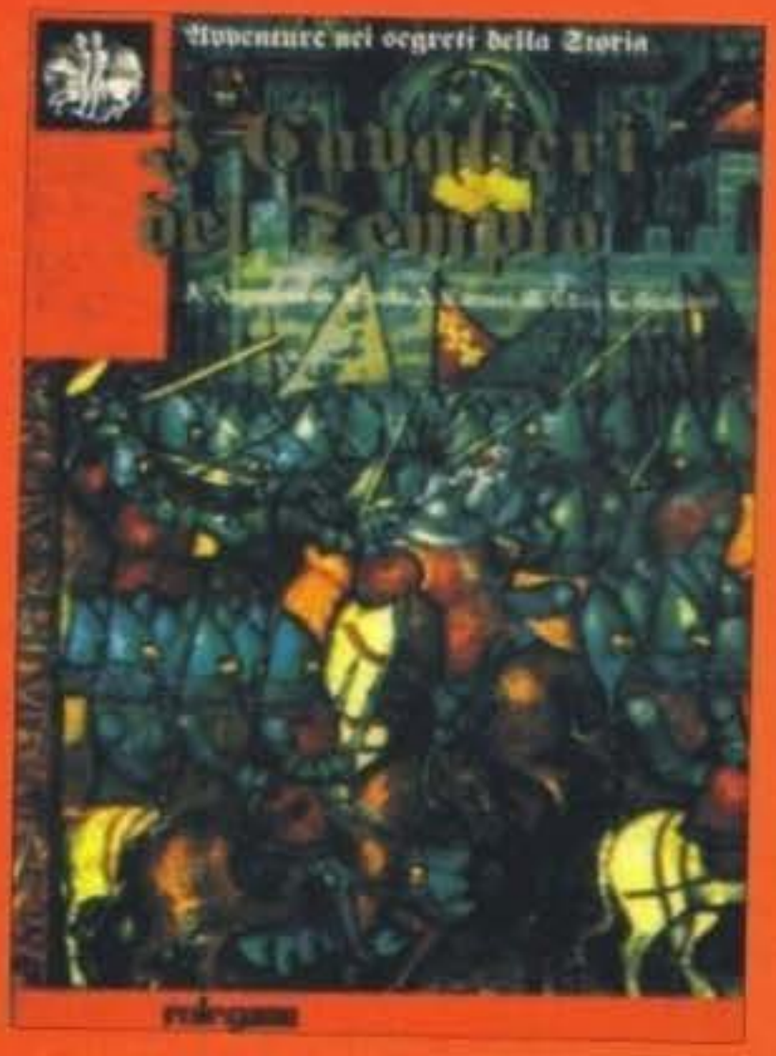
Per ovviare a questa mancanza, la E.Elle ha recentemente messo a punto una pubblicazione periodica (annuale o semestrale, deve essere ancora stabilito), all'interno della quale vengono fornite avventure e materiale aggiuntivo per i tre titoli "made in Italy": Kata Kumbas, I Cavalieri del Tempio e Holmes & C.

Continua invece, in maniera abbastanza regolare, l'uscita di moduli per Uno Sguardo nel Buio, il gioco di ruolo tedesco che in alcuni paesi è perfino riuscito a soppiantare il successo di Dungeons & Dragons.

E.L. AVVENTURA 1

Settantacinque pagine di scenari e suggerimenti per tutti coloro che possiedono i giochi di ruolo dell'E.Elle. Il libro è diviso in tre sezioni, ciascuna dedicata a un particolare titolo, e a loro volta suddivise in diversi capitoli.

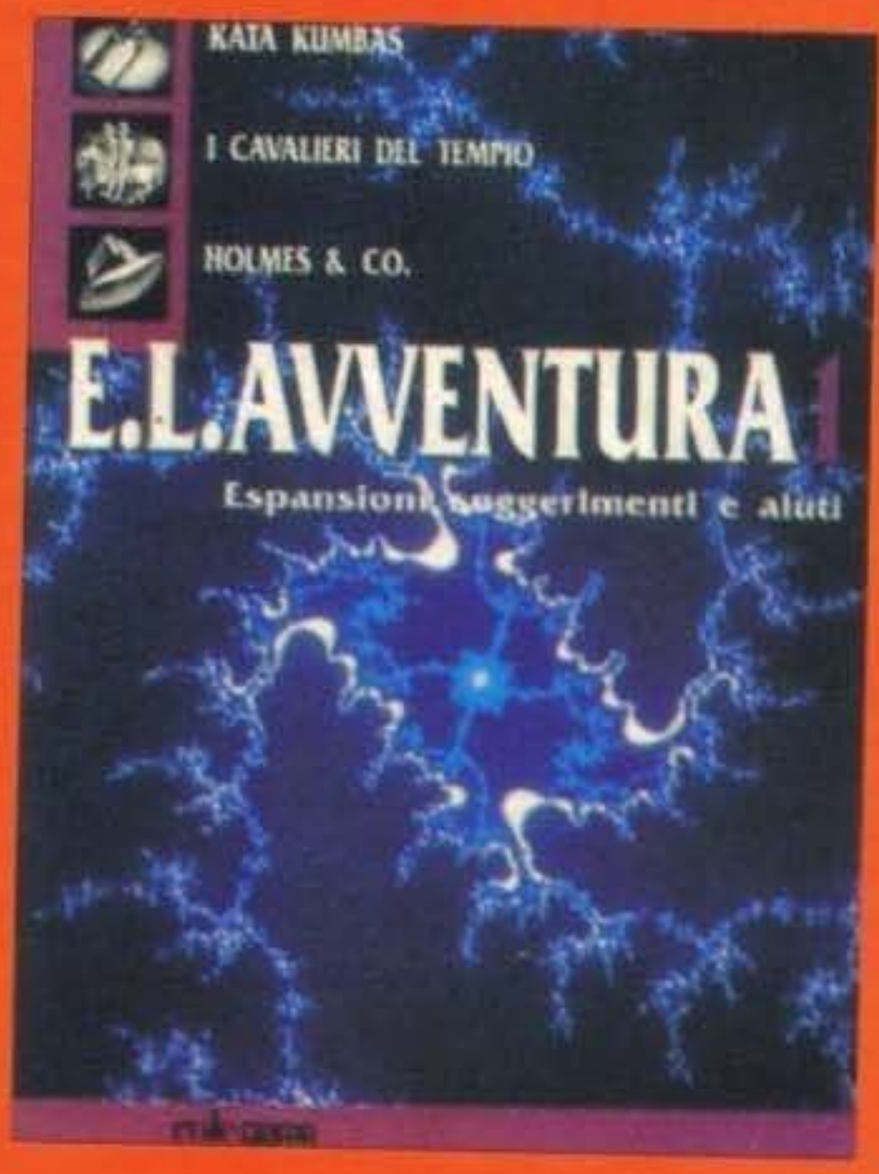
La prima parte viene dedicata al gioco Kata Kumbas, ambientato in una sorta di Italia mistica e fantasy. Si tratta di un riadattamento del Mediterraneo alle esigenze della fantasia, con troll, goblin, mostri ed eroi. Ovviamente resta inalterato il patrimonio storico dell'ambientazione, fondendo l'avventura e la storia. La sezione rivolta a Kata Kumbas contiene due avventure, Piattini e Misteri, e Lo Sparviero del Duca, oltre a un capitolo dedicato alla fisionomia dei personaggi. Entrambi gli scenari prendono spunto da situazioni comuni, da cui si evolve l'avventura vera e propria. Interessante il capitolo di ampliamento delle regole, che fornisce delle comode tabelle per la creazione della fisionomia e del carattere di eventuali personaggi non giocanti (o, volendo, anche giocanti). Un unico appunto è che non vengono assolutamente rispettate le regole della probabilità e dei caratteri genetici dominanti (neppure quelli riguardanti l'altezza media), per cui starà al Master il compito di rendere sensati i risultati ottenuti.



Il volume continua poi con I Cavalieri del Tempio, ai quali dedica ben tre avventure, oltre all'ampliamento dele regole. Si tratta di un gioco che porta i partecipanti indietro nel tempo, facendo rivivere le date più importanti del nostro Medio Evo e permettendo al Master di "giocare" con alcuni dei più grandi misteri storici. Gli scenari sono ambientati rispettivamente nel 1333, 1321 e 1350, con moltissimi personaggi realmente esistiti.

La sezione di regole viene invece dedicata all'evocazione, un particolare tipo di magia che può rivelarsi estremamente utile in ogni situazione.

Chiude il libro la sezione dedicata a Holmes & C., un ottimo gioco di pura investigazione. L'avventura questa volta è una sola, ma in compenso vengono offerti due interessantissimi capitoli di regole aggiuntive: il primo spiega attraverso quali modalità è possibile trasformare un romanzo giallo in un'avventura. Il secondo, invece, fornisce una lista di nomi inglesi, francesi e spagnoli, estremamente utili per il Master che si trova spesso a dover inventare nomi stranieri durante le partite.



Per questa volta è tutto. L'E.Elle tornerà con noi, per un'altra seduta intensiva, al più presto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

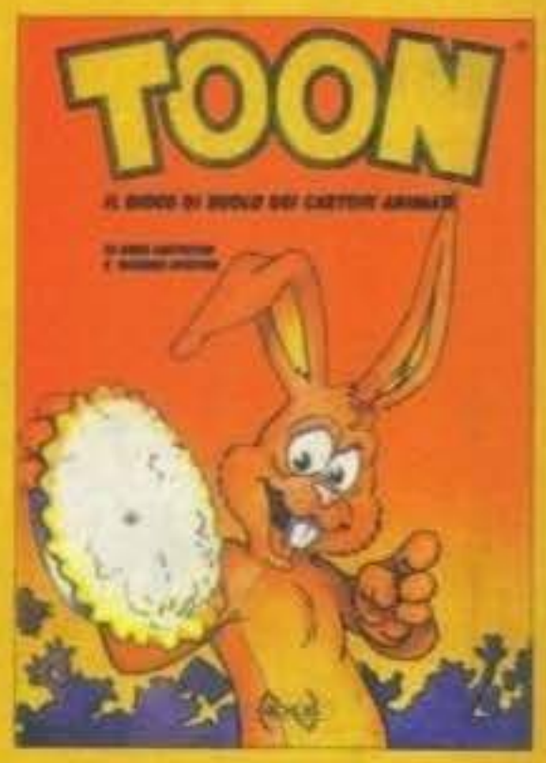
SIMULACRI

DIRETTAMENTE DALLA FRANCIA, LA NEXUS CI PROPONE UN NUOVO SISTEMA DI REGOLE UNIVERSALI.
IL VOLUME, PER UN TOTALE DI APPENA 89 PAGINE, CONTIENE TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE PER INIZIARE A GIOCARE. LE REGOLE SI APRONO CON UNA BREVE SEZIONE, INFERIORE ALLE 20 PAGINE, ALL'INTERNO DELLA QUALE SI TROVANO TUTTI I MECCANISMI PRINCIPALI DI GIOCO. OGNI PERSONAGGIO VIENE IDENTIFICATO - OLTRE CHE DALLE CARATTERISTICHE FISICHE - DA UNA SERIE DI PARAMETRI, 16 PER L'ESATTEZZA, A CUI SI AGGIUNGO POI UNA SERIE DI DATI SECONDARI. TRA LE CARATTERISTICHE PRINCIPALE TROVIAMO I COMPONENTI (ISTINTO, CUORE, CORPO E MENTE), I MEZZI (PERCEZIONE, AZIONE, DESIDERIO E RESISTENZA), I REGNI (MINERALE, VEGETALE, ANIMALE, UMANO E MECCANICO) E LE ENERGIE (POTENZA, RAPIDITÀ E PRECISIONE). I COMPONENTI SERVONO A DETERMINARE LE CAPACITÀ FISICHE E MENTALI DEL PERSONAGGIO, IN BASE ALLE QUALI SI DETERMINA UNA PREDISPOSIZIONE DI BASE VERSO TALUNE ABILITÀ PIUTTOSTO CHE ALTRE. I MEZZI RAPPRESENTANO INVECE LA MESSA IN ATTO DELLE POTENZIALITÀ

ESPRESSE DAI COMPONENTI E RIFLETTONO UNA PARTICOLARE PREPARAZIONE. CON I REGNI SI INTENDE L'AFFINITÀ DEL PERSONAGGIO VERSO VEGETALI, ANIMALI E VIA DICENDO, MENTRE LE ENERGIE RAPPRESENTANO UNA SORTA DI RISERVA, DA UTILIZZARE QUANDO SI VUOLE DARE IL MASSIMO IN SITUAZIONI PARTICOLARMENTE IMPORTANTI. A QUESTI DATI BASILARI SI AGGIUNGO POI INFORMAZIONI QUALI I PUNTI VITA, I TALENTI, I PUNTI ESPERIENZA E SIMILI.
UNA VOLTA LETTA QUESTA PRIMA, SEMPLICE E RAPIDA SEZIONE, SI PASSA IMMEDIATAMENTE ALLE DIVERSE AMBIENTAZIONI. IN UNO SPAZIO ESTREMAMENTE RIDOTTO VENGONO FORNITE LE INDICAZIONI FONDAMENTALI RIGUARDANTI I VARI TIPI DI MONDI, CON TANTO DI AVVENTURE GIÀ PRONTE. IN PARTICOLARE VENGONO DESCRITTE LE AMBIENTAZIONI FANTASY (CON PARAGRAFO APPOSITO SULLA MAGIA), L'HORROR, LA FANTASCIENZA, LA STORIA, I SERIAL TV, LO SPIONAGGIO E L'AVVENTURA. CHIUDONO QUINDI IL VOLUME ALCUNE PAGINE DEDICATE ALLE REGOLE AVANZATE, PER I GIOCATORI PIÙ ESIGENTI.
IL RISULTATO È UN COMPENDIO DI REGOLE RIDOTTE VERAMENTE AL MINIMO INDISPENSABILE, DOVE I MECCANISMI DI GIOCO VENGONO SUBORDINATI ALLE AMBIENTAZIONI E VIENE LASCIATO LIBERO SFOGO ALLA FANTASIA DEL MASTER. L'IDEALE PER COLORO CHE SI SENTONO OPPRESSI DALLA SCHEMATICITÀ DEI REGOLAMENTI E CHE IN UN GIOCO PREFERISCONO IL DIVERTIMENTO PURO AL REALISMO.

TOON

SIETE STUFI DI AVERE A CHE FARE CON I SOLITI E INSTANCABILI MALVAGI DEI GIOCHI DI RUOLO TRADIZIONALI ? NON AVETE PIÙ NESSUNA INTENZIONE DI SALVARE REGNI, PRINCIPESSE E MONDI DAI MOSTRI PIÙ ASSURDI? ORA AVETE LA POSSIBILITÀ DI CAMBIARE.
DIRETTAMENTE DA STEVE JACKSON (E DA CHI ALTRI, SE NO?), ARRIVA IN ITALIA TOON, IL GIOCO DEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI CARTONI ANIMATI. SI TRATTA DI UN SISTEMA ESTREMAMENTE DIVERSO DAL SOLITO, INCENTRATO SULL'ASSURDITÀ DI UN MONDO CHE, COME NESSUN ALTRO, METTE I PERSONAGGI NELLE CONDIZIONI PIÙ ASSURDE E INSENSATE.
I PERSONAGGI VENGONO COSTRUITI CON IL SOLITO METODO, CON UNA SERIE DI ABILITÀ E PUNTEGGI DA DISTRIBUIRE. IN PARTICOLARE TROVIAMO QUATTRO CARATTERISTICHE PRINCIPALI, MUSCOLI (LA CLASSICA FORZA UNITA ALLA COSTITUZIONE), INGEGNO (UN MIX DI SAGGEZZA E INTELLIGENZA), AGILITÀ E FACCIA TOSTA. QUEST'ULTIMA, TOTALMENTE ASSENTE IN QUALSIASI ALTRO GIOCO DI RUOLO, RAPPRESENTA LA CAPACITÀ DEL PERSONAGGIO DI INTRAPRENDERE AZIONI ASSOLUTAMENTE FOLLI E PRIVE DI OGNI SPERANZA DI SUCCESSO, CON L'OTTIMISMO DI CHI SA DI NON POTER MORIRE. DALLE CARATTERISTICHE DIPENDONO FONDAMENTALMENTE TUTTE LE 23 ABILITÀ CHE DETERMINANO IL BACKGROUND DEL PERSONAGGIO, DALLA CAPACITÀ DI COMBATTERE ALLA PERCEZIONE. OVVIAMENTE LA PARTE PIÙ CORPOSA DEL VOLUME DI REGOLE È QUELLA CHE VIENE DEDICATA AL MASTER (ANIMATORE, IN QUESTO CASO), AL QUALE SPETTA IL NON FACILE COMPITO DI AMMINISTRARE UN GIOCO COSÌ DIVERSO E FOLLE. QUESTO SIGNIFICA CHE OLTRE AI MECCANISMI DI GESTIONE DELLE REGOLE, VENGONO SPIEGATE IN DETTAGLIO TUTTE LE POSSIBILI SITUAZIONI E I DIVERSI MODI DI GESTIRE UNA PARTITA.
CHIUDE IL TUTTO UNA PICCOLA RACCOLTA DI AVVENTURE PIÙ O MENO BREVI, DIVISE IN CARTONE BREVE, CARTONE LUNGO E LUNGOMETRAGGIO.
COME AVRETE PROBABILMENTE CAPITO ANCHE DA SOLI, TOON NON È ASSOLUTAMENTE UNO DEI SOLITI GIOCHI DI RUOLO. SI TRATTA DI UN'AMBIENTAZIONE ESTREMAMENTE DIVERSA E, IN UN CERTO SENSO, ANCHE ABBASTANZA COMPLESSA, SICURAMENTE MOLTO DIFFICILE DA GESTIRE NELLA MANIERA CORRETTA (TANTO PER COMINCIARE, NON SI PUÒ MORIRE MA SOLO PERDERE I SENSI PER UN BREVE PERIODO, E GIÀ QUESTO RIVOLUZIONA TOTALMENTE IL MODO DI GIOCARE).
QUESTO COSTITUISCE SIA IL PUNTO DI FORZA DEL GIOCO, CHE SI DISTINGUE PER ORIGINALITÀ, FOLLIA E POSSIBILITÀ DI DIVERTIMENTO, CHE IL SUO PUNTO DEBOLE, POICHÉ RISCHIA DI DIVENTARE NOIOSO SE L'ANIMATORE NON È PIÙ CHE ABILE E NON POSSIEDE UN OTTIMO BAGAGLIO "CULTURALE" A PROPOSITO DEI CARTONI ANIMATI.



NOVITA' M.B.

MOLTO BREVEMENTE, DUE NUOVE ESPANSIONI PER TRIVIAL PURSUIT E SALTINMENTE. LA PRIMA È COSTITUITA DA UNA SERIE DI CARTE, 400 PER L'ESATTEZZA, ALL'INTERNO DELLE QUALI SI TROVANO 2400 NUOVE DOMANDE. LA NOVITÀ È CHE, A DIFFERENZA DI QUELLE COMPRESE NELLA SCATOLA BASE, QUESTE VERTONO UNICAMENTE SULLO SPORT, UN ARGOMENTO CARO A MOLTI. L'ESPANSIONE DI SALTINMENTE CONTIENE INVECE 144 NUOVE CATEGORIE, CON LE QUALI CI SI PUÒ SBIZZARRIRE ULTERIORMENTE.
ENTRAMBE LE ESPANSIONI SONO DI OTTIMA QUALITÀ, E COSTITUISCONO UN AMPLIAMENTO IDEALE PER DUE DEI PIÙ GRANDI CLASSICI DEI GIOCHI DA TAVOLO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLEMANIA CORNER

Benvenuti all'angolo più odiato di TGM, e anche questo mese sono qua per tediarvi con le ultime novità "consoliche" apparse sul mercato... a proposito, visto che adesso abbiamo una BBS perché qualcuno non mi fa sapere cosa ne pensa delle console su TGM?

OCCHEI, PARLIAMO ANCORA UNA VOLTA DI CONSOLE, IN QUESTO PERIODO MOLTE COSE SI STANNO MUOVENDO, IL 3DO PARE SEMPRE PIÙ INCREDIBILE E LE FOTO DEI SUOI GIOCHI STANNO FACENDO IL GIRO DEL MONDO, LA SEGA DA PARTE SUA SI STA IMPEGNANDO PER IL LANCIO SUL MERCATO DI UNA NUOVA CONSOLE A 32-BIT DALLE CARATTERISTICHE SCONVOLGENTI (NATURALMENTE DOTATA DI CD), LA NINTENDO INVECE SEMBRA STARE GUARDARE, MA, A MIO PARERE, ANCORA PER POCO, E INFINE COME NON CITARE LA SONY CHE GIÀ HA ANNUNCIATO UNA MEGA MACCHINA DEFINITIVA (SEEE, DICONO TUTTI COSÌ)... TERMINATA QUESTA PREMESSA INIZIAMO DAL SOLITO MEGADRIVE; A QUANTO PARE LA MODA DI FAR FIRMARE I GIOCHI DA PERSONAGGI FAMOSI NON PARE VOLERSI ATTENUARE E LA TECMAGIK NON È VOLUTA ESSERE DA MENO, DECIDENDO DI SCOMODARE UN GRANDE DEL TENNIS QUALE È ANDRÈ AGASSI.

Sono ancora loro: i Tiny Toons! Questa volta per Megadrive

IL GIOCO CHE NE È RISULTATO SI CHIAMA (MA GUARDA UN PO') ANDRÈ AGASSI TENNIS E TUTTO SOMMATO RISULTA UN PRODOTTO MOLTO CARINO E BEN PROGRAMMATO, CHE STRANAMENTE NON SFRUTTA SOLO IL NOME PER VENDERE (COME È ACCADUTO CON NIGEL MANSELL).

RIMANENDO IN TEMA SPORTIVO PASSIAMO A SUPER KICK OFF, CONVERSIONE DELL'OMONIMO GIOCO DI CALCIO CHE HA LETTERALMENTE SPOPOLATO SU AMIGA, BATTUTO SOLO DA SENSIBLE SOCCER (CHE SECONDO ME È MOLTO PIÙ BELLO DI GOAL!); LA CONVERSIONE NON È POI COSÌ MALE, MA A CAUSA DI UN'ERRATA IMPOSTAZIONE DELLA VELOCITÀ DI GIOCO SI FINISCE PER DOVER UTILIZZARE GIOCATORI IPERLENTI O IPERVELOCI, E COME POTRETE BEN IMMAGINARE IL TUTTO NON È PROPRIO IL MASSIMO DELLA VITA.

UN ALTRO GUAIO DI QUESTA CONVERSIONE PER MEGADRIVE (CHE TRA L'ALTRO È INFERIORE ANCHE GRAFICAMENTE) È IL SISTEMA DI CONTROLLO, OVVERO IL JOYPAD, CHE È ADATTO A TUTTO TRANNE CHE A UNO STILE DI GIOCO COME QUELLO DI KICK OFF, DOVE LA PALLA SCHIZZA DA TUTTE LE PARTI (SEMBRA COSPARSA DI VASELINA!), INSOMMA UN'AGONIA.

MOLTO PIÙ ADATTO PUÒ RISULTARE L'USO DEL JOYPAD CON UN PRODOTTO TIPICAMENTE SPARATUTTO COME EX-RANZA (SOPRANNOMINATO DAL NOSTRO MA, "MARANZA"); BISOGNA COMUNQUE AMMETTERE CHE QUESTO EX-RANZA SOTTO L'ASPETTO "MASSACRO TOTALE" NASCONDE UN CERTO TATTICISMO VERAMENTE NOTEVOLE, CHE AGGIUNGE UNO SPESSORE SUFFICIENTE A FARVI PERDERE ORE DI SONNO, INOLTRE, ANCHE A LIVELLO DI PROGRAMMAZIONE, SIAMO AD ALTISSIMI LIVELLI E IL PARALLASSE PROSPETTICO DI QUESTO GIOCO RAGGIUNGE LIVELLI INAUDITI, INSOMMA: UN GRANDE!

BENE, CONTINUIAMO CON UN ALTRO GIOCO VIOLENTISSIMO, OVVERO SNOW BROS, PIENO ALL'INVEROSIMILE DI PALLE DI NEVE RADIOATTIVE E MOSTRUOSI ESSERE DEFORMATI DALLE RADIAZ... COME DITE? SNOW BROS È UN GIOCO PAFFUTELLO PIENO DI PERSONAGGI CARINI, MA DAI NON CI CREDO! A PARTE GLI SCHERZI DEVO AMMETTERE CHE QUESTO GIOCHINO AI TEMPI MI AVEVA FATTO SPENDERE UN BEL PO' DI SOLDI IN SALA GIOCHI E, DOPO UN'INUTILE (ALMENO PER IL MOMENTO) ATTESA PER LA CONVERSIONE SU COMPUTER (A PROPOSITO LA OCEAN FRANCE CHE FINE A FATTO?) SONO RIMASTO PIACEVOLMENTE SORPRESO PER QUESTA VERSIONE PER LA CONSOLE DELLA SEGA. LE DIFFERENZE RISPETTO ALLA VERSIONE DA BAR SONO MINIME E IL DIVERTIMENTO È INVARIATO (IN PARTICOLARE QUANDO SI GIOCA

Altro che gentil sesso! (Final Fight II per Super NES)

Abbronziamo gli alieni in Ex-Ranza per Megadrive

Uno dei personaggi più carismatici sul Super Nes, Bubsy!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**E beccati questo!
(World Heroes II per Neo-Geo)**

IN DUE), UN GRAN BEL GIOCHILLO.
I TINI TOZZI ARRIVANO ANCHE SU MEGADRIVE DOPO CHE IL MESE SCORSO HANNO INVASO IL SUPER NINTENDO: ANCHE QUESTO TINY TOON ADVENTURE È UN PLATFORM, MA A DIFFERENZA DELLA VERSIONE SN QUI SI PUNTA PIÙ SUL DIVERTIMENTO CHE NON SUGLI ENIGMI, COMUNQUE LA MIA VERSIONE PREFERITA RIMANE QUESTA, MOLTO PIÙ VELOCE E DIVERTENTE.
NATURALMENTE ANCHE QUESTO MESE NON SONO MANCATI DUE BIDONI DI PROPORZIONI EPICHE (SCUSATE LA CATTIVERIA, MA VORREI VEDERE VOI SCRIVERE QUALCOSA DI GENTILE MENTRE ASCOLTE "RIGHT NEXT DOOR TO HELL" DEI GUNS N' ROSES!), OVVERO IL TANTO ATTESO (MA DA CHI?!?) STRIDER II CHE NULLA HA DA SPARTIRE CON IL PRIMO (UN MITO); GRAFICA OSCIDA OLTRE OGNI LIMITE, ANIMAZIONI TERRIBILI E GIOCABILITÀ DA SCAGLIARE CONSOLE E CARTUCCIA CONTRO UN TRENO IN CORSA (PENDOLINO OF COURSE!).
L'ALTRO TITOLO È ANCORA PEGGIO, SI CHIAMA WARP SPEED ED È UN PATETICO TENTATIVO DI RIPRODURRE SU DI UN MEGADRIVE UN GIOCO SULLO STILE WING COMMANDER CON CARATTERISTICHE DI ELITE, IL RISULTATO È QUANTOMENO CATASTROFICO! GLI ZOOM DEGLI SPRITE SONO PAUROSI (IL SUPER NES SI È PIEGATO IN DUE DALLE RISATE) E IL GIOCO IN SE STESSO È DA DARE ALLE CAPRE, PUNTO E BASTA.
VABBÈ CHI S'ACCONTENTA GODE, QUINDI PASSIAMO AL SUPER FAMICOM (O SUPER NES O SUPER PIPPPERO, O SUPER...) CHE QUESTO MESE HA DALLA SUA UN BEL PO' DI TITOLI.
IL PRIMO È L'ATTESISSIMO BUBSY IN: CLAWED ENCOUNTERS OF THE FURED KIND, AL QUALE SONO FIERO DI ASSEGNARE IL PREMIO DI GIOCO CON IL TITOLO PIÙ LUNGO CHE SI POSSA METTERE SU UNA PICCOLA CARTUCCIA! A PARTE TUTTO QUESTO BUBSY IN ECC. ECC. È VERAMENTE UN GRANDE TITOLO, UN PLATFORM BEN FATTO, CON DELLE BELLE ANIMAZIONI, MA PURTROPPO NON ANCORA IN GRADO DI SUPERARE IL MITO, OVVERO SUPER MARIO WORLD IV (DI CUI CI SI ASPETTA UN SEGUITO).
GRAN BEL PICCHIADURO CHE RIPORTA IL SUPER NINTENDO A LIVELLO DEL MEGADRIVE PER CIÒ CHE CONCERNE I GIOCHI A SCORRIMENTO ORIZZONTALE È FINAL FIGHT 2; FINALMENTE ANCHE IL SF DISPONE DI UN GIOCO A LIVELLO DI STREET OF RAGE II ED È INDUBBIO CHE APPENA VI METTERETE A MASSACRARE TERRISTI CON UNA SBARRA DI METALLO NON VI STACCHERETE PIÙ DALLA SEDIA.
IO SONO SEMPRE STATO UN GRAN AMMIRATORE DEGLI SHOOT'EM'UP CON UN SACCHILIARDO DI ARMI EXTRA E DI POWER-UP DA FAR PAURA, QUINDI HO TROVATO UNA CERTA SODDISFAZIONE NEL GIOCARE A SUPER ALESTE, DOVE POTETE POTENZIARE LA VOSTRA ASTRONAVE CON DELLE ARMI MEGALITICHE (PAZZESCHE LE 6 MEGASFERE CHE PROTEGGONO LA VOSTRA NAVE DA BATTAGLIA), INSOMMA IL GIOCO DEL MASSACRATORE PAZZO (SUVVIA ALIENI BAST**DI, CREPATE! SCUSATE, MA NON SONO RIUSCITO A TRATTENERMI, STO ASCOLTANDO COMA, SEMPRE DEI GRANDI GUNS!)
ANCORA UNA VOLTA I GIAPPONESI HANNO FATTO CASINO, MI STO RIFERENDO NATURALMENTE A KICK OFF PER SUPER NES CHE NON SI SA COME E NON SI SA IN CHE MODO, NELLA VERSIONE MEGADRIVE SI CHIAMA SUPER KICK OFF MENTRE IN QUELLA PER LA CONSOLE NINTENDO, SEMPLICEMENTE KICK OFF; DOV'È STA LO STRANO? SEMPLICE, UN SACCO DI GIOCHI PER SN HANNO DAVANTI AL TITOLO SUPER QUINDI PERCHÉ QUESTA VOLTA IL SUDDETTO SUPER È ANDATO ALLA VERSIONE MD E NON A QUELLA SN? MAH, MISTERI DEL SOL LEVANTE... COMUNQUE IL GIOCO È SEMPRE LO STESSO E IL PROBLEMA ANCHE, IL JOYPAD: MIGLIORATA LA VELOCITÀ DI GIOCO MOLTO PIÙ CALIBRATA RISPETTO ALLA VERSIONE MEGAGIAIV.
FINIAMO LA CATEGORIA DEI SUPER CON SUPER SWIV, UNA CHICCA VERAMENTE IMPERDIBILE: IL GIOCO, L'AVRETE RICONOSCIUTO, È LA CONVERSIONE DEL MITICO SPARA-E-FUGGI DELLA STORM CHE AI TEMPI AVEVA SOLLEVATO UN MARE DI POLEMICHE PERCHÉ QUALCUNO INSISTEVA A CHIAMARLO SILKWORM IV (VABBÉ, IL DUE E IL TRE DOVE ERANO FINITI?).
AL CONTRARIO DELLA VERSIONE AMIGA, IL GIOCO NON È UN'UNICO IMMENSO LIVELLO, MA È DIVISO IN QUADRI, INOLTRE IL PROGRAMMA È STATO IN BUONA PARTE RIFATTO PER MEGLIO ADATTARSI ALLE POTENZIALITÀ DELLA MACCHINA (CIÒ NON TOGLIE CHE LA VERSIONE AMIGA RIMANE PAZZESCA COME LIVELLO DI SPRITE SU SCHERMO) E IN MODO DA EVITARE SPIACEVOLI RALLENTAMENTI.
CHIUDIAMO LA RASSEGNA O IL VICHINGO CHE TI TIRA ADDOSSO UN'ONDA, INCREDIBILE È DIRE POCO).
DA GIOCARE A PIÙ NON POSSO, PECCATO CHE IL NEO-GEO COSTI UN OCCHIO (LE CARTUCCE POI NON NE PARLIAMO).
E PER QUESTO MESE ABBIAMO FINITO (CONTENTI EH?), ARRIVEDERCI A SETTEMBRE DOVE TORNERÒ PIÙ SPIETATO CHE MAI, ADESSO DEVO ANDARE A FRUSTARE UN PO' DI REDATTORI CHE NON VOGLIONO USCIRE DALLA REDAZIONE... "INSOMMA USCITE O NO, CHE QUA L'AMBIENTE È PICCOLO E FA CALDO! VA BENE, MAX PASSAMI IL GATTO, QUI CI VUOLE LA FORZA BRUTA...". (OH, NO! E' TERRIBILE, STO DIVENTANDO COME MAX. VI PREGO FATE QUALCOSA!!!).

MIRKO "TMB" MARANGON

**Ed ecco a voi l'atteso Snow Bros
(Megadrive)**

SUPER NES CON THE TERMINATOR: QUESTA VERSIONE È MOLTO SIMILE A QUELLA MEGADRIVE, A LIVELLO DI IMPOSTAZIONE DI GIOCO, MA PECCA SOTTO L'ASPETTO DELLA GIOCABILITÀ, INSOMMA: NOIOSO E ABBASTANZA MONOTONO.
PRIMA DI CHIUDERE VEDIAMO UN PO' COSA È ARRIVATO PER L'IMMENSA CONSOLE DELLA SNK, IL NEO-GEO, MMMMH... A QUANTO VEDO C'È UN CERTO SOCCER BRAWL, VABBÈ GIOCHIAMOCI, SARÀ IL SOLITO GIOCO DI CALCIO... EHI! MA QUI SI USANO DEI CYBORG E CI SI FA UN SACCO DI MALE, MA GUARDA TE CHE RAZZA DI CANNONATE POSSO TIRARE! MAGNIFICO, DOVREBBERO FARE UN GIOCO DI CALCIO COSÌ CATTIVO ANCHE SU COMPUTER (MAGARI CON LA VISUALE ALLA SPEEDBALL II E CON QUALCHE ARMA TATTICA!).
MA COME AL SOLITO I GIOCHI IN CUI IL NEO-GEO ESPRIME AL MASSIMO LE SUE POSSIBILITÀ SONO I PICCHIADURO CON MILIARDI DI ANIMAZIONI (ESAGERA!), UN SACCO DI COLORI E UN CASINO DI MUSICHE ED EFFETTI SONORI.
DEGNO RAPPRESENTANTE DI QUESTO GENERE DI GIOCHI È WORLD HEROES II DOVE POTRETE COMBATTERE CONTRO BEN 14 PERSONAGGI USANDO UNA SERIE DI MOSSE SPECIALI CHE HANNO DELL'INCREDIBILE (DOVRESTE VEDERE IL PIRATA CHE LANCIA UN GALEONE DI ENERGIA

**Lo riconoscete? E' il grande Kick Off
(Megadrive & Super NES)**

**Quello è il vostro di sparo!
(Super Aleste per Super NES)**

**Swiv è approdato anche su Super NES
ed è ancora lui!**

Finalmente potrete giocare con Andrè Agassi in persona (Megadrive)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

MAN, DOVE VAI?

Nord Sud Ovest Est. E' finalmente arrivata in tutti i negozi di dischi l'attesissima seconda fatica degli 883, letteralmente "fulminati" dal successo della scorsa estate con l'album "Hanno ucciso l'Uomo Ragno" (oltre 600mila copie vendute in tutta Italia).

L'album, receduto (di un bel pò) dal singolo "Sei un mito" che è riuscito a conquistare praticamente tutti in redazione e dall'accattivante brano che porta lo stesso titolo dell'album, ha finalmente fatto la sua comparsa anche qui in Redazione. Com'è? Senz'altro diverso dal primo, meno originale (è ovvio, non si può "scoprire" lo stesso gruppo due volte di seguito, per.lo meno non così in fretta - vedi Duran Duran), ma senz'altro altrettanto accattivante.

I pezzi contenuti in Nord Sud Ovest Est sono dieci, e spaziano dal lento-romantico (un genere abbastanza inedito per gli 883) di "Come mai" a cose più consuete (per loro, almeno, tipo "Ma perché", che abbiamo immediatamente dedicato alla Roberta. Più seria è invece "Lumuli", che

parla del recupero di un amico drogato e che serve al cantante (non mi ricordo mai se è Mauro o Max) per dare sfoggio della sua particolarissima voce. Meno nota, ma altrettanto interessante per le "evoluzioni canore" è "Weekend", che parla del fine settimana un po' tutti uguali e monotoni, ideale da ascoltare quando si è depressi. Ma noi, che cosa ne pensiamo? Beh, basti dire che a casa mia il CD gira praticamente senza sosta all'interno del lettore, tranne quando è in prestito presso qualche redattore (allora metto su la colonna sonora di Aladino, qualche CD di MJ o dei Guns), e la stessa cosa valeva qui in redazione per la prima settimana, finché non mi sono stufato di sentire sempre e solo "Sei un mito" (Stefano ne sa qualcosa) e l'ho fatto sparire. Insomma, un altro bel disco da ascoltare per tutta l'estate, magari non al livello di "Hanno ucciso l'Uomo Ragno", ma comunque intrigante.

MA

DEPECHE MODE • MILANO FORUM 4/6/93

Il fenomeno Depeche Mode ha toccato anche la nostra penisola con tre date eccitanti, la prima delle quali era appunto Milano e alla quale noi non potevamo di certo mancare (anzi io, visto che Max era assente giustificato, a Chicago, e la Roberta non se la sentiva di andare da sola). Dopo aver fatto i soliti mortali per recarmi in tempo al Forum raggiungo la mia destinazione con un certo affanno (ero accompagnato da tre simpaticissime ragazze che però, essendo appunto ragazze, tra trucchi e mica trucchi mi hanno fatto patire non poco!!). Essendo così arrivato a concerto già iniziato, ho visto solo un pezzo del gruppo che faceva da supporter, tra l'altro misteriosissimi: sprovvisto di biglietto, ma accompagnato da un appiccicosissimo e carrafrangente Pass, iniziavo la lunga serie di domande per sapere chi fossero costoro. Risultato: nulla, malgrado abbia chiesto a una decina di persone la risposta è sempre stata un secco "ecchennesò". Beh... Finalmente iniziavano i preparativi per l'esibizione dei Mode, mentre un Forum veramente stracolmo intonava a gran voce il loro nome. Dopo un bel po' di tempo e dopo che il palco era stato vestito da una moltitudine di veli semitrasparenti, lo spettacolo aveva finalmente inizio. Sulle note di Higher Love partivano così le danze, mentre i Depeche facevano il loro ingresso sul palco calati dagli enormi tendoni dietro ai quali si intravedevano solo le ombre riflesse ovunque, grazie a uno spettacolare gioco di luci.

Sul "fade" dell'ultimo brano di Songs of Faith and Devotion, i veli venivano levati lasciando i quattro musicisti liberi d'accogliere il colorato saluto del Forum. Particolarmente apprezzato il nuovo look di David Gahan, almeno a sentire l'urlo sguaiato delle teenagers che hanno letteralmente invaso il palazzetto, un po' meno quello dell'istrionico Martin Gore, che sembrava un misto tra Buzz Aldrin e Neil Armstrong, entrambi astronauti (per chi non lo sapesse): fate un po' voi le dovute proporzioni. Uscivano invece abbastanza indenni Andrew Fletcher e Alan Wilder dalla battaglia dei look. Semplice, ma ad effetto il palco, composto nella parte inferiore da una serie di nove schermi, davanti ai quali si esibiva Gahan che oltre a cantare (bene ad essere sinceri) si esibiva in mosse e ancheggiamenti classici del suo repertorio, mentre nella parte superiore erano situati gli altri tre componenti del gruppo alle tastiere, sovrastati a loro volta da due giganteschi video, spesso intercambiati con dei pezzi di lamiera di cui, in effetti, non ho capito bene il senso. Passiamo quindi alla descrizione dei brani rigorosamente in ordine NON cronologico, in quanto non ci è stata fornita la scaletta dagli organizzatori e mi risultava umanamente e fisicamente impossibile ricordare l'ordine esatto delle canzoni. Mi cospargo il capo di cenere e vado avanti...

I Depeche hanno suonato, come era facile intuire, tutto l'ultimo album raccogliendo consensi entusiasti (me compreso) alle interpretazioni stupendamente riuscite di I Feel You, Walking In My Shoes, In Your Room, il tutto mentre sui monitor si susseguivano delle immagini veramente suggestive che cambiavano a ogni pezzo (alcuni spezzoni erano tratti direttamente dai rispettivi Video), in alternativa sostituite da effetti luminosi perfettamente studiati.

Durante il concerto c'è stato anche tempo per rispolverare strumenti veri e propri (e non solo le tastiere, con i loro suoni campionati e cupi): da un pianoforte a coda, alla batteria, alla chitarra elettrica, oltre che una sporadico cambio alla voce tra Martin Gore e David Gahan, con un esito più che positivo. Si susseguivano così un ritmo incalzante e frenetico Condemnation, Mercy in You, Judas, Rush, One Caress, mentre si andava a ripescare a piene mani nel passato riproponendo pezzi come Everything Counts, See You, Enjoy The Silence, due stupende interpretazioni di Policy Of Truth e Never Let Me Down Again, senza dimenticare Stripped e Personal Jesus. Molti di questi pezzi si sono avvalsi inoltre di un backing vocals veramente strepitoso, grazie a due immense (in tutti i sensi) donne di colore con delle voci incantevoli, e con una certa vocazione verso le canzoni più blues del repertorio dei Depeche (Personal Jesus su tutte).

In definitiva un gran bel concerto, dove la partecipazione del pubblico è stata veramente massiccia con con incredibilmente spettacolari durante l'esecuzione di Policy of Truth, In Your Room, Walking in my Shoes e Personal Jesus. Arrivederci al prossimo tour...

P.S.: un bacione a Michele, Monica e Nadia! Andrea "MAO" Della Calce

U2 IN CONCERT

Come molti di voi già sapranno, gli U2 sono attesi nella nostra penisola per una serie di concerti: il loro "ZOO TOUR" toccherà le seguenti città durante il mese di Luglio:

2/3 VERONA 6/7 ROMA 9 NAPOLI 12 TORINO
17/18 BOLOGNA

Per quanto ci riguarda faremo di tutto per poter assistere ad almeno una delle date e a voi consiglio di tentare l'impossibile per recuperare un biglietto: ne varrà merita...

* Notizia ormai di dominio pubblico, ma comunque importante. Il prossimo album degli U2 dovrebbe uscire in contemporanea mondiale il prossimo 6 di Luglio, si chiamerà ZOOROPA e conterrà dieci pezzi (inizialmente sarebbe dovuto essere solo un EP, tramutatosi poi in un LP a tutti gli effetti con l'aggiunta di nuovo materiale portanto durante il tour). Il primo singolo estratto dovrebbe essere "Numb", l'unica pezza risalente alle sessioni berlinesi di Achtung Baby, aveva fra le mani anche i titoli degli altri brani, ma non so più dove li abbia messi...

Max

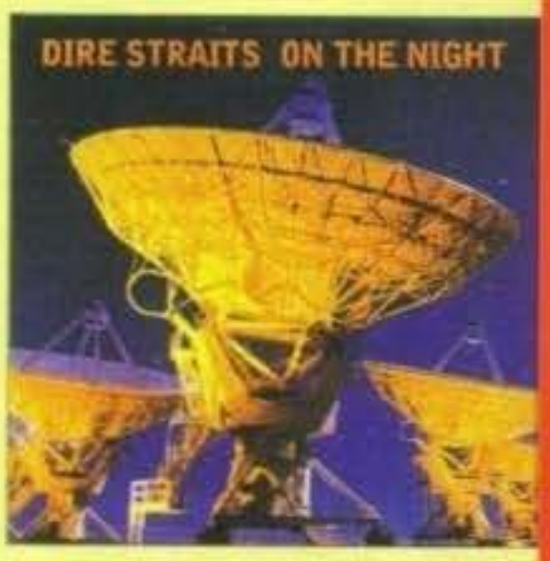
Come siamo tanti al mondo... Biagio!

Dunque, domenica 30 Maggio si è svolto il concerto di Biagio Antonacci al Rolling Stones di Milano, al quale ho partecipato in compagnia di mia sorella (che mi trascinato nella bolgia delle prime file). Il concerto è cominciato con Biagio che ha suonato da solo l'ouverture di Non so a chi credere, per poi interrompersi e dare spazio alla band che ha attaccato con la canzone successiva. Micidiali sono stati fin dall'inizio gli urli delle ragazzine appena si è intravisto Biagio, tanto che a due giorni di distanza mi fischiano ancora le orecchie. Come è consuetudine di TGM la scaletta è andata persa, ecco quindi alcuni pezzi in ordine sparso: Se ti vedesse mamma; Come siamo tanti al mondo; Le donne sole; Almeno non tradirmi tu; Liberatemi (la canzone in cui ha rischiato di volare per terra a causa del movimento totale della sala); Alessandra (suonata solo da due chitarre classiche) (con qualche lacrimuccia sul viso delle ragazzine più emotive. NdVarenna); Assomigliami; Fiore (acclamato da tutti). Tra una canzone e l'altra, Biagio si fermava frequentemente a parlare al pubblico, immancabilmente accolto da applausi o urla micidiali (per i miei timpani). Alla fine ci sono stati due bis, "Non so a chi credere" e "Liberatemi" ricordando a proposito di questo l'episodio del concerto romano di Rebbibbia in cui Biagio è andato a suonare nel braccio femminile. Alla fine tutti contenti ce ne siamo andati a casa, cantando... No non ci sento più...

Alex & Vanny Montoli

A quasi dieci anni di distanza dall'uscita di Alchemy, Mark Knopfler e la sua band di "vecchietti", tornano alla ribalta per quanto riguarda gli album Live con questo sorprendente On The Night, ed era ora, visto che l'ultimo On Every Street mi aveva lasciato più che perplesso. Tralasciando la copertina veramente "oscida", mi sa tanto che ci troviamo davanti ad uno degli episodi "live" più importanti di tutto l'annata musicale (non me ne vogliano i fans di Iron Maiden, Van Halen e AC DC, ma questi tre album mi sono sembrati piuttosto scialbi e pretestuosi). I titoli contenuti nell'album sono la discreta Calling Elvis, la potente Heavy Fuel, You and Your Friend (pallosissima) e On Every Street (tratte dall'omonimo album), Walk of Life, Money For Nothing, Your Latest Trick e Brothers In Arms (tratte, guarda un po', dall'omonimo album). A chiudere il tutto ci sono due "re-revisitated" come la stupenda Romeo & Juliet e la incredibile Private Investigations già suonate dal vivo in Alchemy e tratte rispettivamente da Making Movies e Love Over Gold. La prima cosa che salta all'occhio, o forse sarebbe meglio dire all'orecchio, è la perfezione e la perizia con la quale sono stati eseguiti tutti i pezzi e vi garantisco che la differenza tra il sound dello studio e quello del palco è minima, se non inesistente. Knopfler si dimostra ancora una volta un vero e proprio Guitar Hero e dimostra ancora dopo tanti anni di avere la verve e lo smalto con cui ha concepito quasi quindici anni fa lo storico debut album "Dire Straits", regalando momenti di grande emozione con On Every Street, Private Investigation e Your latest Trick, dove giganteggia Chris White al sax. Le uniche note di "demerito" vanno a Money For Nothing (mi dispiace, ma Sting non lo si può regalare proprio a nessuno) e You And Your Friend che non mi piace proprio per niente essendo troppo melosa e priva di mordente. On The Night è un grandissimo album Live, secondo solo allo storico Alchemy, ed è sicuramente, secondo il mio modesto parere, un evento che sarebbe delittuoso lasciarsi scappare.

Andrea "MAO" Della Calce



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HELLOWEEN • CHAMELEON

Nuovo album per la band tedesca che produce questo nuovo disco pressata da insistenti voci che danno il vocalist Michael Kiske in partenza per unirsi agli Iron Maiden, orfani di Bruce Dickinson.
Sta di fatto che il titolo e la copertina del nuovo album siano per certi versi emblematici, segno che qualcosa sta per cambiare nel modo di suonare degli Helloween. Già il titolo Chameleon, camaleonte, l'animale che per antonomasia è in grado di cambiare il suo aspetto rispetto all'ambiente che lo circonda, è la chiave per l'ascolto dell'intero disco.
In Chameleon non esistono più gli Helloween di Keeper of The Seven Keys, Walls of Jericho e Helloween: esiste solo un gruppo che ha deciso di provare qualcosa di nuovo e lo dimostrano tutte le canzoni che, a parte la "helloweeniana" First Time, hanno perso tutte le sonorità che hanno reso famosa la band in tutto il mondo; il resto è sperimentazione pura. When The Sinner, si permette anche di sfoggiare una deliziosa parte finale con un clarinetto che mi ricorda moltissimo alcuni brani tipicamente blues, mentre I don't Wanna Cry No More è la ballad per eccellenza, ma che comunque ci si aspetta da gente come Bon Jovi e non dagli Helloween. L'esperimento (perché non si può parlare di canzone a tutti gli effetti) meglio riuscito è Crazy Cat: che mescola un ritmo esageratamente funky con qualche reminescenza di blues e rock dando vita ad una miscela veramente esplosiva. Veramente anonime Giants, Windmill e Longing, mentre In Revolution Now va a pescare a piene mani dal sound di Seattle, con un riff di basso che sembra preso direttamente dalla intro di Once dei Pearl Jam. Chiudono la discreta In The Night e Music, che si avvale di un bellissimo testo ("Is it all worth it? To fly over mountains, makes you fall down again...").
I seguaci dell'Heavy Metal storceranno sicuramente il naso di fronte ad un prodotto del genere, mentre per tutti gli altri è un album ascoltabile senza troppe pretese o pregiudizi: fate un po' voi...
Andrea "MAO" Della Calce

VASCO A UDINE

Ebbene sì, Vasco dopo due anni è tornato a Udine, ce lo ha nuovamente portato la sua nuova tournee di quest'anno.
E poteva mancare la mia presenza in cotal avvenimento? Certamente no, essendo prima di tutto grande appassionato della "Vasco music" e in secondo luogo per aver vissuto quattro bellissimi anni della mia vita appunto a Udine.
La data del concerto era il 12 Giugno (data che tra l'altro coincide con il mio compleanno) (Auguri Raf, ndRedazione) e io, il gran giorno, mi sono recato con mia sorella, un mio caro amico (ciao Ale) e mezza Udine, allo stadio Friuli, nel quale, dopo aver aspettato le dovute ore (il concerto iniziava alle 8.30 e noi eravamo sul posto già alle 5.00), è iniziato uno spettacolo che mi ha lasciato a dir poco estasiato. Il palco era stato costruito in stile Blade Runner (guarda che era una sorta di prigione, comunque l'impressione claustrofobica era quella, ndMax), con impalcature argentee, due grossi gruppi video, luci in abbondanza e delle enormi eliche che, unite a tutto il resto, creavano un'atmosfera troppo intrippante.
Alle 8.45 entra il mito e si mette a cantare; la sua prima canzone è stata "Delusa" (siamo sicuri? Non c'ero e quindi non posso saperlo, ma il fatto che non abbia cominciato "Lo show" mi lascia perplesso, boh! NdMax) e successivamente praticamente tutte le canzoni del lato B dell'album "Gli spari sopra" e qualcuna del lato A; grande protagonista del concerto è stato anche l'album "Liberi liberi", dal quale sono state escluse solo alcune canzoni (mi sembra di ricordare "Il tango della gelosia" e "Domenica lunatica") (ok per "Vivere senza te", ma vuoi dire che ha cantato anche "Muoviti", "Dillo alla Luna", "Ormai è tardi"... Possibile che abbia stravolto così la scaletta? Raffaele, ti do fiducia però non mi convinci... NdMax). Si è poi sentito parecchio Vasco degli esordi, che mi ha portato alla mente spensierati periodi di vita preadolescenziale. Chiusura concerto con una struggentissima "Albachiara". Tirando le somme è stato tutto memorabile anche se qualche d'uno ha denunciato una punta di distacco del Blasco verso i suoi fan; ma come dice giustamente Ale (il tipo che ho nominato prima tra parentesi) "Vasco non ha bisogno di parlare, le sue canzoni parlano per lui".

Raffaele Sogn

Come già anticipatovi nello scorso numero, è iniziato il NUOVO CANTAGIRO, spettacolo itinerante che ci terrà compagnia per tutta l'estate. La manifestazione è stata presentata ufficialmente alla stampa l'11 Giugno a Milano; alla conferenza erano presenti, oltre agli organizzatori, (ed allo sottoscritto) anche due "big" che parteciperanno allo spettacolo estivo: I MATIA BAZAR e ROSSANA CASALE. I nomi degli altri cantanti che si alterneranno (5 per ogni serata) sul palco mi hanno lasciato piacevolmente stupito: RAF, EROS RAMAZZOTTI, BIAGIO ANTONACCI, LUCA BARBAROSSA, EDOARDO BENNATO, MARCO MASINI, MIETTA, ANNA OXA, ENRICO RUGGERI, LAURA PAUSINI, FABIO CONCATO, POOH, TAZENDA, CRISTIANO DE ANDRE' e altri importanti esponenti della musica leggera. Tra gli emergenti, nomi già piuttosto conosciuti: BRACCO DI GRACI e BRANDO per citarne solo un paio. I due conduttori, LUCIA VASINI e ANTONELLO FASSARI, porteranno una nota di divertimento in più allo show, essendo ottimi comici provenienti dal piccolo schermo. Per quanto riguarda le date, eccovi l'itinerario completo della manifestazione:

4 LUGLIO	MARIANO COMENSE (CO)
11 LUGLIO	BARI
18 LUGLIO	PISA
25 LUGLIO	BATTIPAGLIA (SA)
1 AGOSTO	OTTAVIANO (NA)
8 AGOSTO	TARANTO
15 AGOSTO	PALMI (RC)
22 AGOSTO	FIUGGI

Il NUOVO CANTAGIRO ha preso il via il 13 Giugno e alla serata inaugurale, tenutasi all'Idroscalo, ho assistito personalmente (mi accompagnava l'ormai beatificato Alby): vi assicuro che per gli amanti della musica leggera italiana questa è un'occasione da non farsi sfuggire per godersene un po'! Notevole l'entusiasmo da parte del pubblico che ha saputo accogliere con esemplare calore anche gli "Emergenti". Molto bella la scenografia, coadiuvata da un buon impianto luci e fumi colorati, divertentissime le gag dei due presentatori. Insomma, sembra proprio che questa edizione del Cantagiro abbia tutte le carte in regola per poter riscuotere un buon successo!
Roberto Zampieri

In occasione del numero di TGM di Luglio/Agosto ho pensato bene di fornirvi le date della tournée estiva dei LITFIBA: considerando che la band toccherà tantissime località turistiche, vi suggerisco di non farvi sfuggire l'occasione per rivederli! Attenzione, le date del tour (comunicatemi dalla Trident a Giugno) sono soggette a modifiche perciò confido molto nella vostra clemenza qualora riscontraste inesattezze od omissioni.

22 LUGLIO	MONZA (MI) Stadio Brianteo
24 LUGLIO	BRESCIA
26 LUGLIO	VARESE
31 LUGLIO	SARZANA (SP)
2 AGOSTO	BASSANO DEL GRAPPA (VI)
10 AGOSTO	CARIATI (CS)
13 AGOSTO	RIMINI (FO)
14 AGOSTO	ANCONA
16 AGOSTO	FOLLONICA (GR)
17 AGOSTO	NETTUNO (ROMA)
19 AGOSTO	OLBIA (SS)
21 AGOSTO	VILLACIDRO (CA)
4 SETTEMBRE	TRENTO
5 SETTEMBRE	BOLOGNA
6 SETTEMBRE	FIRENZE
9 SETTEMBRE	TORINO
11 SETTEMBRE	PIACENZA
12 SETTEMBRE	REGGIO EMILIA
14 SETTEMBRE	ROMA

Buon divertimento dunque! Per concludere sono felice di segnalarvi la nascita del fans club ufficiale della band; eccovi l'indirizzo e il recapito telefonico al quale potete rivolgervi per informazioni e sottoscrizioni:
DINOSAURO
LITFIBA FANS CLUB
C.P. 8 - 26100 CREMONA
Tel. 0372/452673
Fax 0372/452679
Videotel *532780
ROBERTA ZAMPIERI

TUTTE STORIE WORLD TOUR 1993/1994

Parte a Settembre la tournée mondiale di EROS RAMAZZOTTI: parliamo infatti di un tour grandioso che toccherà le città di tutto il mondo ed impegnerà l'artista fino alla primavera del prossimo anno. Il suo nuovo album, ha venduto sino ad ora in Italia più di mezzo milione di copie, mentre nel resto dell'Europa, si sono già raggiunte il milione e mezzo: un successo senza precedenti! Ho avuto modo di partecipare alla conferenza stampa tenutasi il 15 Giugno e grazie alla nutrita cartella stampa che mi è stata consegnata in questa occasione posso ora fornirvi, con notevole anticipo, le date del tour. Vi consiglio di approfittare di questa anteprima per prenotare il vostro biglietto: tenete conto che a Rotterdam i 14.000 biglietti sono andati esauriti in un pomeriggio!

18 SETTEMBRE	MANTOVA
20/21 SETTEMBRE	MILANO
24 SETTEMBRE	BRESCIA
26 SETTEMBRE	LOCARNO
28/29 SETTEMBRE	ROMA
1 OTTOBRE	R. CALABRIA
3 OTTOBRE	CATANIA
6 OTTOBRE	CASERTA
9/10 OTTOBRE	FIRENZE
12 OTTOBRE	ZAGABRIA
14/15 OTTOBRE	TREVISO

Dopo le date italiane, il tour toccherà le maggiori città europee, concludendosi a Parigi a metà Dicembre.
Nel Febbraio '94 prenderà il via il tour oltre oceano che interesserà Argentina, Messico, Venezuela, Colombia Puerto Rico.
Marzo '94 prevede numerosi concerti negli Stati Uniti, Canada Australia e Sud Africa. Si tratterà sicuramente della consacrazione definitiva di Eros quale rappresentante della musica leggera italiana che riscuote successo nel mondo senza dover ricorrere all'utilizzo della lingua inglese. Durante i concerti l'artista sarà supportato sul palco da musicisti di fama internazionale e Giorgio Armani ne curerà il guardaroba. Nel corso della conferenza stampa sono state illustrate le caratteristiche del palco e delle luci: ragazzi, aspettatevi qualcosa di veramente spettacolare! Una nota personale che potrebbe interessare soprattutto le lettrici: Eros dal vivo è molto più carino rispetto a quanto si possa dedurre dallo schermo! Voglio inoltre smentire la sua fama di "musone": per tutta la durata della conferenza stampa il nostro Eros infatti ha scherzato molto, peccato che alcuni dei giornalisti presenti non fossero dotati di senso dell'umorismo... L'incontro si è concluso con un grandioso rinfresco durante il quale, facendomi largo tra la folla, ho avuto l'occasione di avvicinare Eros: l'autografo era d'obbligo, miei cari!
Alla prossima!

Roberto Zampieri

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

SPECIALE DYLAN DOG HORROR FEST 4

Vi starete probabilmente chiedendo perché dare così tanto spazio (ben quattro pagine) a un avvenimento come il Dylan Dog Horror Fest... beh, la risposta è semplice: forse non tutti lo sanno, ma si tratta del più importante festival dedicato al cinema horror di tutta Europa e ne parlano perfino i giornali di cinema inglesi. E adesso gustatevi queste quattro pagine di anteprima assolute.

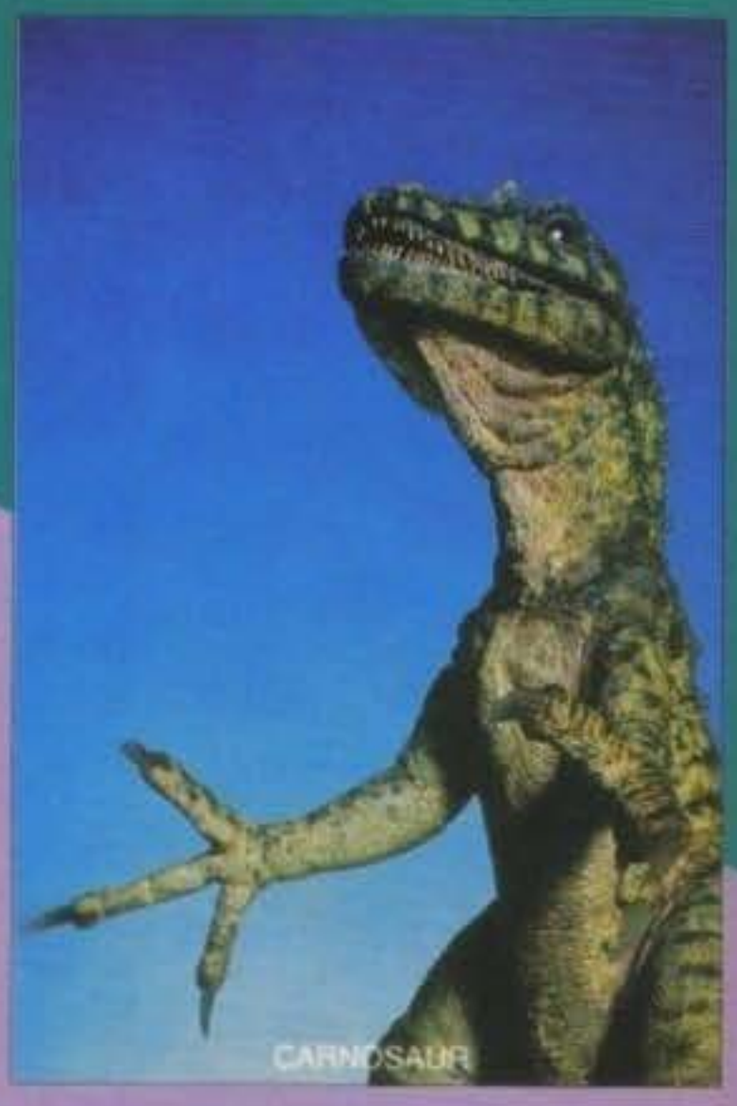
Organizzato dalla Sergio Bonelli Editore - in particolare grazie all'opera di Loris Curci e Stefano Marzorati, oltre che di decine di altre persone - il Dylan Dog Horror Fest è ormai giunto alla sua quarta edizione. Fulcro della manifestazione non sono stati assolutamente i fumetti (come si potrebbe facilmente supporre), bensì il cinema, in particolare quello horror. Venti in totale i film presentati, tutti in anteprima per l'Italia e alcuni addirittura in anteprima mondiale. La manifestazione, svoltasi al Palatrussardi di Milano e durata ben sette giorni, ha ospitato un pubblico veramente incredibile, al punto che l'ultima sera molta gente non è neppure riuscita a entrare. Noi, ovviamente, abbiamo colto al volo l'occasione sia per vedere e recensire i film di prossima uscita (alcuni passeranno direttamente su videocassetta, senza toccare le sale cinematografiche), che per intervistare attori e registi del calibro di Robert Englund e Wes Craven.
I film sono stati recensiti in ordine di presentazione, per evitare eventuali preferenze e/o discriminazioni.

BLOODSTONE • SUBSPECIES 2

Chi, se non i vampiri, potevano aprire questo festival della paura? Probabilmente dei vampiri un po' più decenti! Bloodstone è stati infatti uno dei film più brutti dell'intera manifestazione, con una trama terribilmente esile e abbondante splatter. La storia è quella di una giovane donna trasformata in un mostro succhiasangue, combattuta tra i suoi nuovi istinti famelici e l'orrore per quanto le è accaduto, in una terribile lotta contro il vampiro Radu per il possesso della Bloodstone. Se tutto il film viaggia su livelli abbastanza bassi, con il finale (più che un finale era l'inizio del terzo capitolo...) si tocca il massimo dello squallore.
Molto belli, comunque, gli effetti speciali.

TALE OF A VAMPIRE

Fortunatamente, dopo la banalità di Bloodstone, ci ha pensato Shimako Sato a restituire onore e spessore al personaggio del vampiro. Tale of a Vampire riprende l'immagine decadente e romantica di questo leggendario mostro, che diviene il simbolo di una società in crisi più che un essere della fantasia. La storia di fondo è quella di un antico amore, ormai



perduto, che si rinnova a distanza di secoli. Tutta la storia, praticamente priva di effetti splatter, è permeata da un tono tragico e il finale non si discosta da questa linea. Un unico appunto è che, a causa di una lentezza forse leggermente eccessiva, il film tende ad annoiare il pubblico più scatenato e sanguinario: se appartenete a questo gruppo, è meglio che cerchiate un altro titolo. Ottima l'interpretazione di Julian Sands, un attore che si sta sempre più affermando nel campo horror.

PUMPKINHEAD

Tra i filoni principali del cinema horror, quello del cattivo che vuole vendicarsi è sicuramente uno dei più abusati. Il "cattivo", in questo caso, è un Lance Henriksen a cui viene investito il figlio, e che decide di evocare il demone della vendetta - Pumpkinhead, appunto - affinché colpisca gli autori di quello che lui vede come un delitto. La storia parte molto bene, con numerosi punti originali e alcune trovate sce-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX WINTER & TOM STERN:

due giovani registi, totalmente fuori di testa. Autori di numerosi videoclip musicali, hanno presentato al festival il divertentissimo Freaked.
A: è difficile ottenere un film per dei registi alle prime armi?
T.S.: terribile. Ti offrono budget bassissimi e pretendono che tu riesca a guadagnare cifre da capogiro.
A: il linguaggio di Freaked è particolare. A cosa vi siete ispirati?
A.W.: allo slang dei quartieri poveri di Los Angeles. Siamo fieri di aver contribuito alla distruzione della lingua americana!
A: non temete problemi di doppiaggio?
T.S.: non ci rammento, speriamo per certo che ci saranno. Purtroppo le nostre battute si basano spesso proprio sul particolare tipo di linguaggio che usiamo. Difficilmente potranno essere tradotte correttamente.
A: i videoclip hanno influenzato fortemente la vostra regia?
A.W.: abbastanza. Comunque anche la nostra passione per i vecchi fumetti ci ha condizionati molto.

Ad Alex Winter, TGM fa uno strano effetto...

niche veramente buone, ma tende a perdersi leggermente verso la fine. Gli effetti, curati dal regista Stan Winston (già effettista per Terminator e Aliens) sono ovviamente grandiosi, anche se la somiglianza del mostro con i celebri alieni è abbastanza marcata.
Il finale è buono, anche se chi conosce abbastanza il cinema di questo genere può intuirlo già dopo la prima mezz'ora di film.

NIGHTMARE

Si chiama Nightmare, è interpretato da Robert Englund, ma non è il celebre film con Freddy Krueger. Diretto da Tobe Hooper e ambientato in Egitto, questo film narra la storia di una ragazza (Eugenie) e le sue esperienze mistiche, in parallelo con la tragica fine del Marchese De Sade. Ispirato a un racconto di Edgard Allan Poe (Eugine, appunto), il film si rivela abbastanza fragile dal punto di vista della trama, tenuta insieme unicamente da alcune scene erotiche e dalla grande interpretazione di Robert Englund. Il titolo, lo si comprende benissimo, non è altro che un tentativo di attirare un maggiore pubblico, sfruttando la combinazione Nightmare-Englund.

KNIGHTS

Ancora oggi non sono riuscito bene a capire cosa ci facesse questo film all'interno del Dylan Dog Horror Fest. Non si tratta tanto di una critica alla qualità, non inferiore a quella di altri titoli presentati, quanto al genere: Knights è infatti una storia di combattimenti, ambientata in un futuro post-apocalittico, con cyborg e guerrieri ma nessuna scena minimamente paurosa. La storia è quella di un supercyborg, inviato sulla Terra per distruggere tutti i cyborg impazziti (che, guarda caso, hanno scoperto come allungare la propria esistenza utilizzando il sangue umano). Il tutto si risolve in una serie di combattimenti veramente assurdi, degni di entrare nel pantheon dei film giapponesi di serie B. Anche Lance Henriksen, in questa occasione, si lascia leggermente andare e non raggiunge i propri livelli abituali (per la parte del cyborg ha spudoratamente copiato da Blade Runner, ma con scarso successo).
Uno dei soliti film che vengono trasmessi d'estate dalla televisione.

FREAKED

Inizialmente ero terribilmente sospettoso nei confronti di questo film: temevo che si riducesse a una storia sentimentale e straziante sui freak, dove l'horror veniva trasformato in elemento tragico. Bene, mi sbagliavo totalmente: i due registi, Tom Stern e Alex Winter, sono riusciti a creare una storia spassosissima, piena di humor e battute esilaranti. I make-up studiati per gli attori sono veramente incredibili, e sono il frutto del lavoro di ben tre compagnie diverse.
Dissacrante, divertente ma anche dotato di una trama abbastanza solida che non viene mai abbandonata a favore della demenzialità più pura.

Richard Stanley, the Dust Devil in persona

RICHARD STANLEY:

autore di Hardware e Dust Devil. Stanley ha trascorso molto tempo nei villaggi indigeni del Sud Africa, a stretto contatto con la loro particolare magia.
A: quali problemi avete avuto nel girare Dust Devil?
R.S.: di tutti i generi. Innanzitutto è stato difficile lavorare col caldo e, soprattutto, fare in modo che non si vedessero le nostre impronte sulle sabbie. Poi ci sono stati numerosi incidenti mentre giravamo e, infine, la ditta che doveva distribuire il film è fallita. Per quasi due anni, Dust Devil è rimasto sugli scaffali senza venire proiettato. Chi lo comprò dopo il fallimento dei produttori, ne mise in circolazione un'orribile versione tagliata, che ovviamente fu fischiata da tutti. Oggi ho finalmente riacquistato i diritti del film e ol Dylon Dog l'ho mostrato in versione integrale.
A: nel tuo film si trovano chiari segni di Sergio Leone, mentre in Hardware era chiarissima l'influenza di Dario Argento. Quali altri registi italiani ti piacciono?
R.S.: Michele Soavi è, secondo me, potenzialmente molto bravo. Gli manca solo la storia giusta per poter dimostrare il proprio valore!

THE WILLING DEAD

Fare un film di zombi oggi non è un problema facile. Ormai questo è un tema che si spreca e i registi lo hanno sfruttato in ogni modo possibile (l'ultimo è stato in Return of the Living Dead 3, di cui parliamo più avanti). Come fare, dunque, per dare un tono originale ai morti viventi? Semplice, cambiando l'ambientazione e sbattendoli nel bel mezzo della guerra di secessione americana. Il risultato è veramente ottimo, con una storia piena di suspance e dei validi elementi storici.
Ottima l'interpretazione di Martin Sheen.

SLAUGHTER OF THE INNOCENTS

Torna ancora una volta il film d'azione, con poco horror e tanta banalità. Diretto da James Glickenhouse, e interpretato dal suo giovane figlio, Slaughter of the Innocents propone la storia di un serial killer che ha già ucciso numerosi bambini. A mettersi sulle sue tracce sono un agente dell'FBI e un giovane bambino, che uniranno le loro forze per questa ricerca. La cosa peggiore di tutto il film è la capacità di fare ogni cosa del piccolo protagonista. Resta comunque valido dal punto di vista dell'azione, di cui Glickenhouse è un maestro.

THE JOHNSONS

Madre e figlia, Victoria ed Emalee, vengono travolte da un terribile maledizione della giungla amazzonica. In una serie di spaventose sequenze, la giovane ragazza diviene lo strumento per il ritorno sulla Terra del figlio del male. Di produzione olandese, the Johnsons manca del mordente necessario per

RANDY QUAID:

fratello di Dennis, ha ricevuto la nomination all'Oscar come Miglior Attore non Protagonista per L'Ultima Corvée. Ha lavorato a fianco di Marlon Brando e Jack Nicholson in Missouri ed è approdato al genere horror con Freaked e Frankestein.
A: come è stato interpretare uno dei più celebri mostri del mondo?
R.Q.: un'esperienza veramente interessante. Mi sono ispirato totalmente al romanzo, cercando di interpretare a modo mio il personaggio.
Mi piace la parte del cattivo!
A: come vedi l'attuale crescita della televisione a discapito del cinema?
R.Q.: non penso che lavorare in televisione sia declassante. Quando recito mi importa soprattutto di avere un ruolo gratificante e che lasci spazio all'interpretazione personale.
A: come ti sei trovato a lavorare con due pazzi come Tom Stern e Alex Winter?
R.Q.: è stata una lotta. Loro avevano delle idee ben precise per il mio personaggio, io ne avevo altre. Alla fine abbiamo raggiunto un compromesso.
A: pensi di darti alla regia in futuro?
R.Q.: mi piacerebbe molto. Ci ho già provato, ma nessuna delle storie che mi hanno offerto era interessante.

Randy Quaid, sempre serio e pensoso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

farne un buon film. L'azione procede talvolta a rilento, altre volte troppo velocemente impedendo che si venga a creare la giusta tensione tra il pubblico. Alcune trovate sono buone, ma non bastano per salvare l'intero film, spesso banale.

Sopra l'inquietante Dr. Giggles, più in basso una delle "piccole" zecche di Ticks

BRAIN DEAD

Primo dei due film di Adam Simon presentati al Fest, Braindead racconta l'allucinante storia di uno studioso di cervelli. In un complesso intreccio di sogni, memorie, realtà e sospetti, gli attori danno vita a una storia emozionante e piena di colpi di scena. Girato con appena 850.000 dollari (una cifra veramente irrisoria),

Brain Dead porta lo spettatore in uno stato di vera e propria angoscia, ipnotizzandolo con una storia assolutamente incredibile.
Il soggetto originale risale a qualcosa come venti anni fa, ed è opera di Charles Beaumont, uno dei più grandi sceneggiatori per la serie Ai Confini della Realtà. La sceneggiatura originale è stata leggermente rivista, così come il titolo (Paranoia).
Vale veramente la pena di andarlo a vedere, ma solo se non si viene facilmente presi da stati di angoscia e depressione.

CARNOSAUR

La prima reazione vedendo questo film subito dopo a Brain Dead, è quella di voltarsi verso l'amico più vicino e chiedergli: "ma il regista di questo film non è lo stesso Adam Simon di Brain Dead, vero? O se è lui, lo devono come minimo aver lobotomizzato!". Ma la realtà è proprio quella. Carnosaur è il secondo film del geniale Adam Simon, e lascia veramente a desiderare. In realtà un motivo esiste, ed è anche abbastanza semplice. Attualmente Simon lavora per la Concorde, di Roger Corman, uno dei grandi e contorti affaristi del cinema. Per Carnosaur ha fornito sceneggiatura, un budget ristrettissimo (800.000 dollari!!!) e solo 18 giorni di tempo.
Malgrado tutto questo Simon riesce a offrire dei momenti di puro terrore e degli effetti speciali accettabili, ma il film è troppo frettoloso, poco approfondito, manca di realismo e ha un finale piuttosto banale. Insomma, Roger Corman voleva sfruttare il fenomeno Jurassic Park e lo ha fatto!

NIGHTMARE CAFÉ

Ormai lo avranno già dato in televisione, per cui è inutile che ci spenda troppe parole: diretto da Wes Craven e interpretato da Robert Englund, Nightmare Café è un telefilm con una vaga presenza horror, che alterna momenti di grande classe ad altri piuttosto mediocri.
Englund è sempre bravissimo, ma Wes Craven è decisamente al di sotto dei suoi soliti ritmi.

DUST DEVIL: THE FINAL CUT

Ne avevo accennato già il mese scorso, ma ora possiamo finalmente parlarne più diffusamente. Dal regista di Hardware, capolavoro del cinema horror a bassissimo budget, Dust Devil presenta una storia in cui domina la magia, totalmente girata negli incredibili paesaggi del Sud Africa. Dust Devil è un demone, portato dai venti per colpire un umanità disperata. Il demone raggiunge coloro che non hanno più un motivo per vivere, ruba loro l'anima e poi li uccide con macabri rituali. Solo un poliziotto nero e una donna bianca possono fermare il suo cammino, grazie all'aiuto di un vecchio esperto di magia.
I paesaggi sono qualcosa di meraviglioso, grazie anche a un'ottima ripresa, le musiche perfette e il ritmo del film impeccabile. Il migliore di tutto il festival, e in versione integrale!

WARLOCK: THE ARMAGEDDON

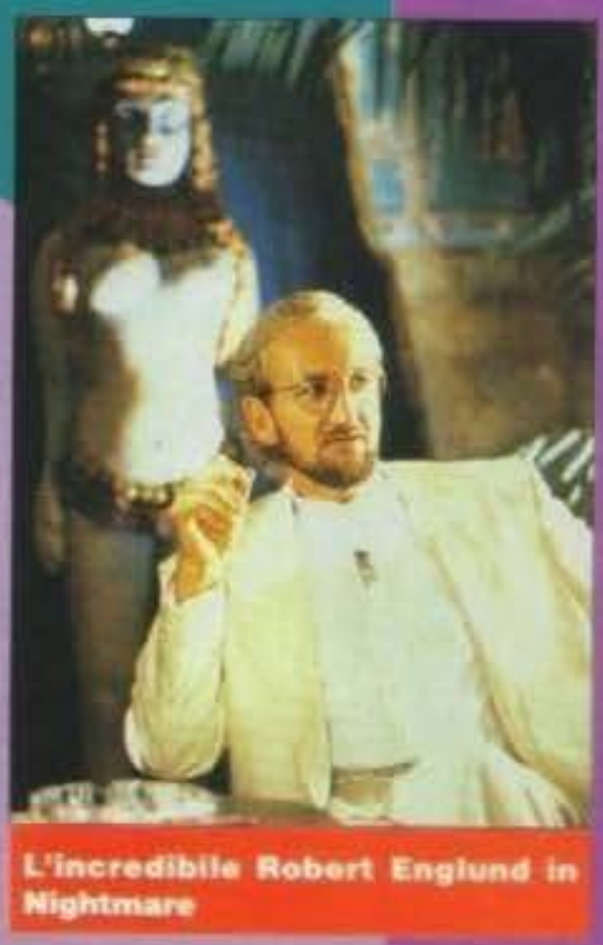
Ci si aspettava di più da questo secondo capitolo di una saga che aveva già fatto tremare il mondo lo scorso anno. Julian Sands resta bravissimo, ma la sceneggiatura e la regia non reggono il passo. La storia si lascia andare troppo spesso a elementi da "favola per bambini", rompendo la tensione. La storia è quella di un demone, nato per aprire la strada al proprio signore e permettergli di annientare il mondo. A sbarrargli la strada sono i discendenti degli antichi druidi, custodi di un antico e temibile potere, incaricati di proteggere il mondo nei periodi più oscuri.
Buone alcune trovate, banali altre. Mal riuscito il cocktail azione-orrore-favola.

FRANKENSTEIN

Se non avete letto il romanzo originale di Mary Shelly, questo nuovo film di David Wickes si sembrerà alquanto strano, con un Frankenstein diverso dal solito inserito in una storia totalmente differente. Ebbene, si tratta della versione più fedele all'originale che sia mai stata fatta fino a questo momento (il che non significa necessariamente che vi deve piacere di più delle altre). L'interpretazione di Randy Quaid nel ruolo del mostro è veramente ottima, pervasa di umanità e odio allo stesso tempo, con una forte rabbia per la propria condizione.
Rispetto alle più classiche versioni cinematografiche, questo nuovo Frankenstein si presenta meno ricco di azione e paura, ma sicuramente più profondo. Difficilmente il suo successo sarà tale da poter fare dimenticare la classica immagine del mostro con gli elettrodi

LANCE HENRIKSEN:

cattivo per eccellenza, grande amico di James Cameron, ha partecipato a Piranha 2, Aliens e Alien 3 (l'androide), Johnny il Bello, La Casa 7, Hard Target.
A: è vero che dovevi essere tu a interpretare il Terminator nell'omonimo film?
L.E.: sì, questo è quello che aveva pensato Cameron. Però i produttori hanno preferito Schwarzenegger: dicono che faccia "più presenza".
A: e che hai rifiutato la parte principale in Robocop 3?
L.E.: anche!
A: progetti futuri?
L.E.: sto andando in Australia per girare un film con Robert Redford, una storia in un carcere del futuro.
Poi, quest'inverno, girerò un thriller con Bruce Willis.
A: secondo te, perché Alien 3 non ha avuto successo?
L.E.: la sceneggiatura non era buona. E poi, con tutti gli attori rasati, gli spettatori facevano confusione. La regia e gli effetti speciali sono stati ottimi.
A: proverai mai la strada della regia?
L.E.: no, troppo faticosa. Preferisco lasciare agli altri questo compito.



L'incredibile Robert Englund in Nightmare

ROBERT ENGLUND:

alias Freddy Krueger. Dopo una lunga carriera di teatro è approdato alla televisione con i Visitors (lui era l'alieno buono). Poi la parte principale della saga di Nightmare è diventata sua. Ha girato anche il Fantasma dell'Opera, Nightmare Café e Nightmare di Tobe Hooper.

A: ho sentito che hai dei progetti molto interessanti per il futuro. Ce li puoi rivelare?
R.E.: ormai lo posso anche dire. Presto io e Wes Craven inizieremo a girare Nightmare 7. Io interpreterò sia Freddy che me stesso. Sarà qualcosa di eccezionale.
Poi lavorerò con Tobe Hooper, nella versione cinematografica del romanzo "Il Compressore" di Stephen King. Si tratta della storia di uno stiratrice a vapore che, per una serie di cause, prende vita. Io faccio la parte di un vecchio che scende a patti con questa macchina demoniaca.
A: tra i sei film di Nightmare, quale ti è piaciuto di più e quale di meno?
R.E.: ritengo che il terzo sia il migliore. Il primo era ottimo ma il budget era troppo basso. Il peggiore invece è stato il secondo. Il regista ha mancato il personaggio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sulle termole e le cuciture in testa.

TICKS

Avete presente le zecche, quegli schifidi insetti che si attaccano su animali e uomini e che succhiano il sangue? Sono loro le protagoniste di questo nuovo film di Tony Randel (tick=zecca in inglese), ovviamente in formato supergigante. A trasformarle è un liquido utilizzato per favorire la crescita delle marijuana, all'interno di uno sperduto bosco americano. I protagonisti di questa storia, un gruppo di ragazzini con dei problemi da risolvere, si trovano presi tra due fuochi: da una parte i coltivatori di marijuana, dall'altra le mostruose succhiasangue.
La sceneggiatura è abbastanza piatta, ma la regia di Randel e gli effetti speciali riescono a vivacizzare il film. Personalmente lo trovo piatto e banale, ma non posso negare che sia d'effetto.

BRAINDEAD

Da non confondersi con Brain Dead di Simon, questo film propone l'horror demenziale in tutto il proprio splendore. La storia è allucinante e manca totalmente di qualsiasi logica (sempre che non ti sia prima bevuto otto botti di birra), lo splatter a spreca e alcune trovate sono veramente geniali. Per tutta la prima metà del film non si riesce a smettere di ridere. Sempre divertente, anche se leggermente di meno, è la seconda parte, dove il sangue viene versato in quantità industriale e le scene di mutilazioni non si riescono a contare.
Il tutto comincia per colpa di una topo-scimmia di Sumatra, la cui razza è nata quando i topi fuggiti da una nave di schiavi hanno violentato le scimmie dell'isola. Un solo morso della simpatica bestiola e ci si ritrova subito trasformati in affamati e indistruttibili zombie.
Il resto è storia.
Imperdibile!!!

DR. GIGGLES

Un folle maniaco che si crede un abile chirurgo, una cittadina che ha ucciso suo padre e la voglia di vendetta... Dr. Giggles rappresenta il film horror per eccellenza, riassumendo tutti gli stereotipi e i luoghi comuni che questo genere ha creato negli ultimi vent'anni. La storia è classica, la sequenza degli avvenimenti prevedibile, la fine veramente squallida. Di buono c'è solo il Dottore, grazie a un'ammirevole interpretazione di Larry Drake. Il film scorre bene, contiene azione, sangue e paura nelle giuste dosi: l'unico problema è che si ha sempre la sensazione di averlo già visto e si sa sempre cosa accadrà dopo.

BODY SNATCHERS

L'Invasione degli Ultracorpi: ve lo ricordate questo grande classico del cinema in bianco e nero, con gli alieni che assumevano le sembianze degli umani e ne prendevano il posto?

BRIAN YUZNA

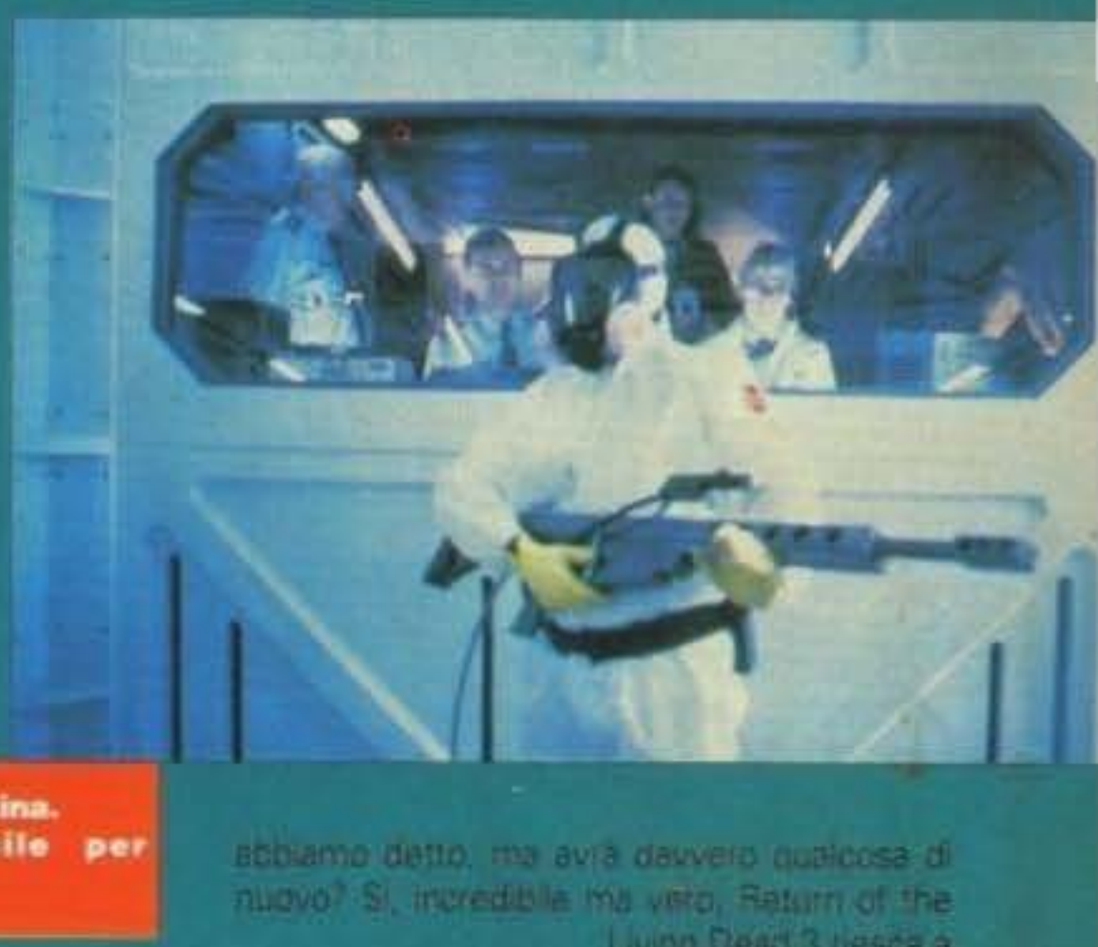
dopo Re-Animator e From Beyond, torna sugli schermi uno dei più grandi registi horror del momento. Il suo film, Return of the Living Dead 3, porta alla ribalta un tema ormai abusato come quello degli zombi, dimostrandone la grande abilità.
A: che difficoltà ci sono state per Return of the Living Dead 3?
B.Y.: trovare qualcosa di originale sui morti viventi. Credo di esserci riuscito mostrando la vicenda dall'ottica di una ragazza che contrae il virus e non riesce a controllare i propri appetiti di carne umana.
A: ho sentito che stai preparando qualcosa di veramente interessante legato a Lovecraft: ce ne puoi parlare?
B.Y.: si tratta di Necronomicon, una trilogia dedicata a questo grande autore di letteratura horror. Io dirigerò uno dei tre film e coordinerò gli altri.
A: quali sono gli ingredienti fondamentali per un buon film dell'orrore?
B.Y.: deve fare paura, molta paura. E poi non deve essere riempito di battute solo per attirare più pubblico. Sempre più spesso i registi che sbagliano un film horror si giustificano dicendo che volevano fare una parodia, ma il risultato è che la qualità media diminuisce.

Brian Yuzna con uno zombi un po' troppo in carne...

La Warner Bross ha deciso che era ora di riproporre questo indimenticabile film utilizzando la tecnologia e le ambientazioni moderne. Il risultato è un vero successo, un horror pieno di suspance e azione, un continuo alternarsi di colpi di scena.
Ovviamente la componente splatter è stata accuratamente evitata (la Warner non vuole problemi di censura), ma non penso che questo possa assolutamente considerarsi un male. Il finale resta aperto, lasciando presagire un senso altamente drammatico.
Vale veramente la pena di andare a vederlo!

RETURN OF THE LIVING DEAD 3

Tornano gli zombi, e torna anche il grandissimo Brian Yuzna. Un nuovo film di zombi,



**Sopra: Alex Winter il lunedì mattina.
A destra: un piccolo fucile per fronteggiare i morti viventi!**

WES CRAVEN

regista del primo episodio di Nightmare (nonché padre del personaggio), è l'autore di Le Colline hanno gli Occhi, L'Ultima Casa a Sinistra, Sotto Shock, Il Serpente e l'Arcobaleno e La Casa Nera.
A: pensavo di non rivederti più alla regia di Nightmare, e soprattutto che la serie fosse definitivamente finita. Come mai questo cambiamento?
W.C.: sono riuscito a trovare una storia particolarmente interessante, dove finzione e realtà, cinema e incubo si fondono insieme. Credo che sarà un ottimo lavoro.
A: è vero che hai preso accordi con la Marvel Comics per un film tratto da un loro personaggio?
W.C.: si, si tratta del Dr. Strange. Ho preso questa idea da una vecchia serie televisiva. Ci saranno comunque un bel po' di problemi per la scenografia.
A: il tuo rapporto con la censura?
W.C.: in America è un vero e proprio flagello. La censura lascia passare la violenza come se fosse una cosa normale, ma poi blocca le azioni cariche di tensione, anche quando manca lo splatter.
A: invece il rapporto con la letteratura?
W.C.: strano a dirsi, ma ho subito molto più l'influenza del genere classico che di quello horror. Non amo Poe o Lovecraft. Le storie preferisco scrivermele da solo.

Il sorridente Wes Craven e, tanto per cambiare, Andrea.

abbiamo detto, ma avrà davvero qualcosa di nuovo? Si, incredibile ma vero, Return of the Living Dead 3 riesce a riportare una carica innovativa a uno dei temi più abusati del cinema horror. L'azione si sposta, non viene più focalizzata sull'umano in cerca di scampo, bensì su di una ragazza contaminata dal virus dei morti viventi e incapace di arrendersi a questa realtà. La tensione è sempre forte, interrotta soltanto dal perverso romanticismo di un'immortale storia d'amore.
La presenza dei ragazzi ancora umani serve come interfaccia tra la protagonista - la bravissima e bellissima Mindy Clarke - e il pubblico.
Un lavoro eccezionale, che porta nuova vita al genere dei morti viventi.

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

PROLOGO

E cominciamo anche questo mese a parlare dei vostri lavori; il caldo ormai si sta facendo insopportabile, e ci siamo premuniti: un fantastico condizionatore che lavora in simbiosi con un comunissimo ventilatore; peccato che dopo aver tenuto acceso il primo per circa due ore e mezza ci siamo accorti che non usciva neanche un filo d'aria; solo dopo, grazie a una provvidenziale intuizione abbiamo capito che oltre ad accendere il condizionatore bisognava anche aprire le bocchette! Dannati apparecchi!
Non cimentatevi mai in imprese del genere, sono catastrofiche. Passando ad altro diamo il benvenuto ai primi lavori per il Talent Scout giunti a noi grazie a Ultimo Impero che, da circa un mesetto, ospita al proprio interno delle aree dedicate a TGM. Grazie sia a Teono Max (sysop) sia a tutti i lettori che ci hanno spedito via modem il materiale (dovrebbe esserci qui da qualche parte un box a riguardo). Prima di lasciarvi un'ultima cosa: a causa di alcuni problemi tecnici il Talent Art del mese scorso è saltato, siamo riusciti però a recuperarlo per questo numero (l'epilogo risale al mese scorso... chiediamo perdono!)
Ok, si comincia...

AVENGER by Gaetano Bognanni

Dopo averci inviato la famosa immagine che lo attestava come Lamer Gaetano ci ha inviato un demo fatto in Amos-Pro che vanta delle routine carine, ma come lui stesso asserisce, ampiamente migliorabili. Ci sono poi ancora alcune schermate rippate e ritoccate (pregevolmente). I lettori ci chiederanno perché abbiamo di nuovo inserito Gaetano, la risposta è molto semplice: ci ha telefonato informandoci che non era al corrente del discorso Lamer e comunque ha dichiarato di aver recepito il messaggio (speriam!). Per ciò che riguarda invece la puntualizzazione sull'esistenza di un eventuale compilatore per Amos-Pro la risposta è sempre la stessa; non c'è! Per chi non avesse ancora capito cosa fosse un compilatore rispondiamo così: generalmente il compilatore serve a passare dal programma steso in linguaggio evoluto (vedi Amos) a uno equivalente scritto però in linguaggio macchina (che subisce poi una fase di linking che permetterà in seguito la registrazione su memoria di massa per una successiva esecuzione!), più veloce e indipendente... Ritornando invece al discorso Amos per rendere eseguibile un programma senza il compilatore bisogna necessariamente avere sul disco le librerie essenziali dell'Amos e sopratutto crearsi un file chiamato Autoexec.AMOS che contenga il programma eseguibile; il resto dei dati (suoni, moduli, immagini, librerie) andranno inseriti nella directory Amos_System.
Penso che Gaetano queste cose già le sapeva ma ricordarlo a tutti non fa mai male.

SWAN by Guru 128 & Il Vecchio

Cari Guru (meditation?) e Il Vecchio complimenti per lo slideshow che ci avete spedito, belle immagini, bel modulo, ma ancora una volta non avete dimostrato grossa originalità infatti le vostre "picture" erano ispirate a foto apparse sulla nostre rivista (come quella di Day of the Tentacle) oppure prese da raccolte PD (quel Sonic l'abbiamo già visto negli gli esempi che danno insieme al Personal Paint della Cloanto!).
Per carità, la qualità generale delle vostre opere è più che buona, ma non ci stancheremo mai di ripeterlo, cercate di essere più originale, mandateci immagini fatte con la vostra testa.

2 MODULI OCTAMED di Simone Fracassa

Bisogna ammettere che ultimamente si sono sentiti certi capolavori musicali per Amiga che ci si domanda se il Paula sia veramente a 8Bit; uno dei pezzi più sconvolgenti l'abbiamo sentito in un demo musicale che riproduceva alla perfezione il pezzo techno dei 2Unlimited, Twilight Zone, con TUTTE le digitalizzazioni vocali complete (pari pari al CD!). Naturalmente è inutile sottolineare che il modulo che ha realizzato Simone non è neanche lontanamente paragonabile a quello realizzato dagli Scoopex (autori di demo), però sinceramente non è che fosse un granché; il ritmo tutto sommato c'era, ma erano i sample ad essere decisamente fuori posto (hai utilizzato quelli del modulo TGK Loader Final presente nell'intro di Killing Game Show), in ogni caso l'altro modulo non era poi così orrendo come lo descrivevi.
Che dire insomma, cerca di usare dei campionamenti migliori e poi facci sapere.

PUNTUALIZZAZIONI

Tutti voi dovreste ormai conoscere lo scopo del Talent Scout: promuovere, se possibile, i lavori di voi lettori che, con un po' di fortuna, potrebbero riuscire a pubblicare un gioco entrando nel magico mondo della programmazione.
Tutto quindi è ben accetto: moduli originali, giochi, demo, utility e infine schermate grafiche; su quest'ultimo punto c'è da fare una puntualizzazione; è vero che una bella immagine risalta parecchio in un articolo e ringraziando tutti i grafici che ci hanno spedito materiale vogliamo fare presente di non tralasciare lo scopo della rubrica: promuovere!
E' quindi inutile che voi ci spediate schermate prese da raccolte di pubblico dominio (per fare un esempio) e poi successivamente modificate; questo non è d'aiuto per nessuno, né per noi che dobbiamo spesso fare ricerche per risalire all'autenticità delle stesse, né per voi che, eventualmente contattati da qualche software house, non foreste altro che una brutta figura.
Questo non vuol dire che non potete trarre spunto da altri giochi o schermate per realizzare qualcosa di vostro (per carità, questo lo fanno anche alcune software house!), cercate solo di non eccedere...
See ya!

EXTERMINATOR

by Biancarlo Privitero, Lillo Guerriero e Giovanni Trimarchi

I demo sono sempre ben accetti da me e da Mirko, questo addirittura è su cinque dischi quindi non vi dico la gioia che ho provato quando è giunto in redazione. Purtroppo anche in questo caso la qualità non è proporzionale alla quantità, le animazioni risultano abbastanza mediocri al contrario delle immagini che variano dal discreto al bello! Carina la voce digitalizzata utilizzata per il cambio dei dischi; migliorate il vostro stile e fatevi risentire.

MODULI DSS

Ci dispiace ma il tuo nome (con relativo indirizzo) si è completamente volatilizzato (ma scriverlo sulla busta era tanto difficile?) forse affettato dal nostro ventilatore (dopo il bordellone fatto lo lo chiamerei sistema di aerazione alternativo bidirezionale NdBDM).
In ogni caso i moduli che hai realizzato con il sequencer del Digital Sound Studio della GVP ci sono sembrati abbastanza accettabili (insomma nella norma), ma a nostro parere dovresti puntare su un programma un po' più potente come il Protracker ormai giunto alla versione 3.1 che permette cose veramente sensazionali come la possibilità di caricare e USARE sample a 12Bit!
Insomma il DSS sarà un ottimo digitalizzatore ma come programma per fare musica ci sembra un tantino limitato, complimenti comunque per aver utilizzato sample da te digitalizzati (di buona qualità, tra l'altro).

TALENTI VIA MODEM.

ATTENZIONE, da oggi potrete inviare le vostre creazioni direttamente alla banca dati ULTIMO IMPERO (02-55303002) nell'area FILE TGM TALENT SCOUT.
Il comando "rapida" per entrare nell'area è il seguente: Dal Livello Principale> scrivete U1;31;5
Ricordatevi di inserire nei file inviati un breve testo con le informazioni sul prodotto e i vostri dati personali; come intuirete questo sistema è molto vantaggioso, i programmi arrivano in fretta e non c'è il rischio che il postino distrugga il dischetto! Se avete un modem quindi dateci dentro, noi intanto aspettiamo.

TALENT STAR

PD386 e ARKANOID by Giuliano Bertoletti e Claudio Bazzan

Quale onore, questo mese sono arrivati ben due prodotti PC, entrambi degli stessi autori ed entrambi molto validi!
PD 386 è un programma di Paint che si contrappone prepotentemente ai prodotti usciti sino ad oggi per i computer MS-DOS; le scelte e le opzioni disponibili sono veramente tante, molte simili a quelle presenti nel Deluxe Paint Animator altre aggiunte da voi.
Ottima la possibilità di spostare il pannello in alto o in basso a seconda delle esigenze; le potenzialità per un buon prodotto ci sono tutte quindi anche se qualche modifica sarebbe senz'altro bene accetta: supporto di più formati (LBM, PCX, TIFF, JPEG, oltre che GIF) e di più risoluzioni; per il resto tutto ok.
Per ciò che riguarda Arkanoid anche qui il Talent Star è più che meritato, il gioco gode di una discreta grafica e della giocabilità che ha fatto di questo titolo un must dei tempi andati; bellino anche se poco originale... aggiungete magari qualche bonus strano, che sò una smart bomb, la possibilità di invertire i comandi ecc.
Ottimo lavoro comunque (fateci avere la versione completa di PD386, ci ha veramente incuriosito!).

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT

TALENT STAR

EFFETTI TRIDIMENSIONALI

by Antonio Martini

Fantastici, efficaci e ben presentati; tutto ciò è quello che si prova caricando questi sample di routine grafiche realizzate da Antonio Martini, un cubo coperto di brush che ruota senza il minimo rallentamento, una routine vettoriale veramente ottima vi permetterà di volare su un pianeta alieno pieno di montagne. Il bello è che tutto si muove con una fluidità impressionante. Segue poi una raffigurazione dell'EPIC-1 di EPIC in gouraud shading più che accettabile.

Poco tempo fa stavamo parlando in redazione della mancanza di sviluppatori italiani di routine in 3D. Ok, ora caro Antonio ci hai proprio lasciati di stucco e se qualche software manager sta leggendo questo articolo stai certo che ci contatterà e noi non mancheremo di fare il tuo nome, gente così va premiata!!!

Well Done!

P.S. Ad un certo punto del Diario di Alien Breed 2 si fa riferimento ad un demo tridimensionale... E' questo!!!

TALENT STAR

THE WAR by Alpha Vision

Questo intrepido gruppo di programmazione formato da Mauro Gottari (codice), Davide Torres & Alessandro di Michele (GFX), Karim Benaddi (Musica) è stato tra i primi a far uso della nostra BBS per lasciare file inerenti al Talent Scout. A livello tecnico bisogna ammettere che ci avete piacevolmente stupiti, il gioco di piattaforme (che ci ha parecchio ricordato Jim Power) era molto bello, con un parallasse davvero notevole, una fluidità di schermo impressionante, ma con una grafica così, così; benché il personaggio principale fosse ben disegnato e animato (anche gli altri sprite non erano male) abbiamo avuto modo di vedere che il fondale potrebbe essere notevolmente migliorato.

Per quanto riguarda il livello shoot'em'up vale lo stesso discorso fatto sopra, parallasse decisamente sopra alla norma ma grafica e soprattutto colori poco convincenti.

Siamo comunque stati colpiti dal vostro livello di programmazione, vi invitiamo perciò a mandarci in BBS i vostro prodotti e quelli dell'altro team di sviluppo di cui parlate nel file di testo associato ai vostro due giochi.

EYE OF THE TIGER by Fabio Capone, Domenico Barba e Fabio Cicciarello (Talent Star)

Sotto un titolo così altisonante non poteva che nascondersi un picchiaduro sullo stile di Street Fighter II.

Per ora abbiamo potuto visionare un demo che vantava delle ottime musiche e una presentazione di tutto rispetto; per ciò che riguarda il gioco vero e proprio abbiamo un paio di consigli: primo di tutto dovreste ridisegnare la grafica dei fondali che risulta ancora troppo grezza e, mantenendo la fluidità degli sprite, adottare anche per questi uno stile leggermente più pulito. Niente da dire invece per le opzioni e le mosse dei personaggi.

Vi auguriamo al più presto di trovare un programmatore (chi si volesse mettere in contatto con Fabio e amici può tranquillamente telefonare qui in redazione). Se riuscirete a fixare i bug e apportare le modifiche sopracitate siamo convinti che il vostro gioco riscuoterà il successo che si merita.

RPG IN SOGGETTIVA

by Stefano Alberto e Marco Orlandi

Ci sono pochi Rpg belli per Amiga (qualcuno si ricorda del vecchio Black Crypt?), Stefano e Marco devono averci pensato e hanno deciso di realizzarne uno per Amiga; peccato che abbiano usato l'HAM, modo grafico lento e poco "pulito".

Grazie a questa cattiva scelta grafica il gioco viene fin troppo penalizzato; l'interfaccia poi è ancora troppo primitiva e ampiamente migliorabile.

E come c'è scritto sui flustini del Dixan: Riprova, sarai più fortunato.

PROGRAMMI VARI x A1200

by Giovanni Bottini

Tanto per non dimenticarcene il caro Giovanni ha pensato di spedirci un bel clone di Tetris, stavolta per A1200 anche se non dotato di grafica a 256 (Giovanni non è grafico); altri esempi di programmazione erano uno shoot'em'up e un bel line-effect quest'ultimo particolarmente ben riuscito.

A proposito, guarda che non è vero che il blitter del 1200 è uguale a quello del 500, infatti la Commodore ha apportato una serie di modifiche le cui caratteristiche sono purtroppo disponibili solo ad una stretta cerchia di sviluppatori (tra questi ci sono i mitici Team17).

TALENT STAR

FOXY • COMPANY

di Fabio Capone, Peschiera Giuseppe e Barba Domenico

Sorpresa! Grazie all'occhio clinico di BDM abbiamo appena scoperto che due dei tre programmatori sono gli stessi di Eye of the Tiger! In questo caso però non si tratta di un beat'em'up, ma di un platform con protagonista una simpatica volpe; e livello grafico non era affatto male, forse un po' poco colorato, ma sicuramente più che sufficiente

sopratutto se consideriamo il fatto che avete usato anche il parallasse.

Lo scrolling era molto veloce e fluido, ma ci è parso che lo sprite della volpe (l'unico presente!) fosse in ritardo rispetto al resto (in pratica scattava).

Se come avete promesso userete 30 bobs su schermo e migliorerete quel problema con lo sprite principale potremmo avere tra le mani un vero successo, forza, aspettiamo le vostre update in BBS.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT ART TALENT ART TALENT ART TALENT ART

PARTIAMO QUINDI CON I FANTASTICI DISEGNI CHE CI HA SPEDITO LO SHOCK 5 DI BARI COMPOSTO DA MARIO POMANE, CHRISTIAN AVELLA, FRANCESCO TOMEI, VANNI TORELLI E GIANCARLO; A QUANTO PARE QUESTI RAGAZZI SANNO DISEGNARE COME UN FUMETTISTA DI MANGA

GIAPPONESI E NON È POCO.
IL LIVELLO DEI VOSTRI DISEGNI SU CARTA È ECCELLENTE E DI POCO INFERIORE RISULTA QUELLO DELLE IMMAGINI CHE AVETE FATTO CON IL DPAINT (FOTO 1); COMUNQUE DA QUELLO CHE ABBIAMO CAPITO IL VOSTRO OBBIETTIVO È DI REALIZZARE UN GIOCO ARCADE IN PURO STILE CONSOLE E INDUBBIAMENTE ALMENO A LIVELLO GRAFICO AVETE TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER FARCELA, SPERIAMO PER VOI CHE ANCHE A CODICE 68000 SIATE ALTRETTANTO BRAVI!

FEDERICO COLUCCI HA INVECE REALIZZATO DELLE BUONE IMMAGINI CON L'OTTIMO IMAGINE (FOTO 2)(ANCHE SE DEVI AMMETTERE CHE IL REAL 3D 2.0 È TUTTA UN'ALTRA COSA), L'UNICO APPUNTO DA FARTI È A RIGUARDO DEI COLORI USATI PER IL RENDERING, CI SONO SEMBRATI UN PO' CONFUSIONARI, SARÀ CHE CI SIAMO ORMAI ABITUATI ALL'HAM8...

(P.S. IL TUO DISCO ERA ROVINATO E IL RECUPERO DEI FILE NON È STATO TOTALE E ALCUNI SONO QUASI INDECIFRABILI, RISPEDISCILI APPENA PUOI).
SEMPRE IN RAY-TRACING ERANO REALIZZATE LE IMMAGINI DI GUATELLI GIORDANO (FOTO 3/4), TUTTE BEN FATTE (REALIZZATE IN HI-RES INTERLACCIATO A 262000 COLORI) TRANNE QUELLA DENOMINATA "CANTINA-HAM8" CHE NON CI È PIACIUTA SIA PER CIÒ CHE RIGUARDA IL SOGGETTO, SIA PER L'USO DEI COLORI.
PARENTE ALLA LONTANA (ALMENO DA QUELLO CHE SI LEGGEVA NELLA TUA LETTERA) DI RUBAGOTTI (QUELLO DI MAI DIRE GOL), FRANCESCHINI LORENZO CI HA SPEDITO DUE INTERESSANTI FOTO DI UN PERSONAGGIO CHE VERRÀ UTILIZZATO IN UN GIOCO IN STILE (INDOVINATE UN PO') STREET FIGHTER II (FOTO 5/6). EVVIVA LA FANTASIA! SEMBRA PROPRIO CHE DOPO LA MODA DEI CLONI DI TETRIS SIA INIZIATA QUELLA DI SFII...
LUCA BERGONZI HA DISEGNATO UNO SPIDERMAN 2099 (DOVRESTI RIFARGLI COMPLETAMENTE LE GAMBE!) E USANDO L'ACTION REPLAY E ALCUNE IMMAGINI DI PD (UCCI, UCCI, SENTO ODOR DI LAMERUCCI) HA FATTO UN COLLAGE A BASE DI LEMMINGS (FOTO 7); SIMPATICA L'IDEA, MA IL NOSTRO CONSIGLIO RIMANE QUELLO DI FARE UN'OPERA COMPLETAMENTE TUA COME NEL CASO DELL'UOMO-RAGNO.

Questo mese il Talent Art è parecchio grosso, visto che il mese scorso non abbiamo potuto inserirlo, quindi bando alle ciance e iniziamo.

LIPPA ALESSANDRO CI HA MANDATO DELLE SCHERMATE INCREDIBILMENTE GROSSE (1008X1000!) CONTENTI I FRAME DI ANIMAZIONE PER UN GIOCO ALLA (PROVATE A INDOVINARE) STREET FIGHTER II; GENERALMENTE LA QUALITÀ ERA DISCRETAMENTE BASSA E TRA L'ALTRO I PERSONAGGI SONO UN PO' TROPPO TOZZI; TI CONSIGLIAMO PERCIÒ DI USARE DELLE PAGINE GRAFICHE UN PO' PIÙ PICCOLE VISTO CHE INIZIALMENTE ABBIAMO AVUTO DEI SERI PROBLEMI A CARICARE LE TUE SCHERMATE.
SULLO STILE GIAPPONESE ERANO LE IMMAGINI DI ALEX GRASSI CHE SI ERA EVIDENTEMENTE ISPIRATO ALLA SERIE APPLESEED CHE TANTO SUCCESSO HA RISCOSSO

TALENT ART TALENT ART TALENT ART TALENT ART

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT ART

7

NEL PAESE DEL SOL LEVANTE; IL DESIGN DELLE ARMI ERA NOTEVOLE, MA IL RESTO POTEVA ESSERE PIÙ CURATO.
ABBASTANZA MEDIOCRI LE PICTURE DI MAVRO SACCÀ E FABIO CALARCO. IL VOSTRO STILE È TROPPO STILIZZATO E IL TUTTO MANCA DI PROFONDITÀ, INSOMMA UN TIPICO CASO DI "RIPROVA E CONTROLLA".
VALERIO ZUFFI HA INVECE OPTATO PER MANDARCI UNA SOLA IMMAGINE INVECE CHE UNA SERIE COME CAPITA SPESSO; L'ELICOTTERO NON ERA MALACCIO (FOTO 8), MA POTEVI SFORZARTI UN PO' DI PIÙ E MANDARCI QUALCOSA DI UN'ATTIMO PIÙ COMPLESSO NON TI SEMBRA?
IL PREMIO PER L'IMMAGINE PIÙ GROSSA CHE ABBIAMO MAI RICEVUTO VA DECISAMENTE A ALESSANDRO ZUMMO CHE HA CREATO UN PAESAGGIO CON UN PROGRAMMA FRATTALE (PENSIAMO SIA LO SCENARY ANIMATOR) E L'HA "RENDERATO" A 24BIT (FOTO 9)! RINGRAZIA IL CIELO

8

CHE ABBIAMO ACQUISTATO (HO ACQUISTATO! NDTMB) UN'ESPANSIONE DA 4MB DI FAST RAM PER IL 1200 ALTRIMENTI POTEVAMO ASPETTARE SEI GIORNI ORA CHE IL DPAINT SI RICORDASSE DI CONVERTIRE L'IMMAGINE IN HAM8 (ADPRO RULES!!!).
I MANGA SONO ORMAI DIVENTATI UNA VERA E PROPRIA

IL SACCO A PELO INFAME: GLI UNTORI DEL 2000

E allora abbiamo vinto noi, il BootX e il VirusZ hanno avuto la meglio su tutto e tutti; questo mese infatti, sebbene il materiale pervenutoci sia stato tantissimo, l'unico untore colto in flagrante da me e Mirko è stato Mauro Combi con un bel Byte Warrior (BASA Virus). Che la fine dei virus sia vicina? Che la colonna infame sia giunta al proprio capolinea? E chi può dirlo ora? La risposta sul numero di Settembre...

10

MODO QUINDI ERA LOGICO CHE VENISSIMO SOMMERSI DI IMMAGINI DEDICATE A PERSONAGGI NIPPONICI E FRA I TANTI NON POSSIAMO NON CITARE IL NOSTRO MITICO GIOVANNI "J.J. ROY NUKE" PAPANDREA CHE HA REALIZZATO IMPECCABILMENTE DEGLI SCREEN DI ALTISSIMO LIVELLO(FOTO 10-11-12); LE PICTURE SONO STATE INIZIALMENTE SCANNERIZZATE DAL FUMETTO ORIGINALE, QUINDI RESAIZZATE IN 1280X512 O 640X512 E QUINDI RICOLORATE USANDO 64 COLORI.
SEMPRE IN TEMA DI MANGA CITIAMO GUARDIGLI MICHE-

11

LE; CHE DIRE, LE TUE IMMAGINI ANDREBBERO RIVISTE E IL TUO STILE DEVE MIGLIORARE, COMUNQUE NON AFFLIGGERTI E PROVA A IMPEGNARTI DI PIÙ, CHISSÀ CHE PRIMA

12

O POI ANCHE TU NON RAGGIUNGA IL LIVELLO DEGLI INDASTIA.
BENE, PER QUESTO MESE È TUTTO, ASPETTEREMO A BRACCIA APERTE LE VOSTRE OPERE E RICORDATEVI CHE È MEGLIO IMPEGNARSI SU DUE O TRE IMMAGINI, MA REALIZZATE COME DIO COMANDA, PIUTTOSTO CHE SU DIECI O QUINDICI TUTTE SQUADRETTATE E MAL DISEGNATE.

BUONE VACANZE DAI SOLITI STEFANO "BDM" PETRULLO E MIRKO "TMB" MARANGON

9

EPILOGO

Tra una pizza e un hamburger con ketchup il Talent Scout di questo mese è giunto al termine, magari fra cinque minuti chiuderete IGM, lo riporterete nel vostro zaino sotto l'ombrellone e andrete a farvi un bagno, come lo vorremmo fare anche noi. È vero no? Prima di andare al mare abbiamo ancora davanti un mese e mezzo dove, tramite le posta e Ultimo Impero, cercheremo di raccogliere ancora tutto materiale da proporvi su queste pagine.
Come avete notato la qualità media dei prodotti che ci giungono è migliorata e questo non può che farci piacere, vi aspettiamo quindi a Settembre sperando che il materiale per questa rubrica continui ad arrivare sempre più numeroso e qualitativamente buono.

TALENT ART TALENT ART TALENT ART TALENT ART

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality

KICK OFF™

© 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

SALDIMANIA

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

TOYS® LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/ nali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO

Numero estivo, numero doppio... Posta doppia? Beh, non proprio, anche se di materiale ne abbiamo come sempre una valanga.
Per quanto riguarda invece gli autori dell'interminabile fardello letterale stipato nelle quattro canoniche pagine che seguono, è proseguita anche questo mese la "girandola delle autonomination", e così alla fine l'"appalto", incredibilmente senza alcuna tangente, è finito nelle mani della svitata coppia Luke-Mao (alias Andrea Della Calce, new entry nell'organico redazionale, anche lui divenuto ormai un "amico della notte", quella strana razza redattoriale che in chiusura numero popola la redazione nelle ore più assurde...), vediamo un po' con quale risultato...

CIVILE INDIFFERENZA

Carissima redazione di TGM,
mi chiamo Alessandro ed è la prima volta che vi scrivo, anche se oramai sono più di due anni che leggo la vostra rivista. Dove sono stato tutto questo tempo? Confinato nel mio mondo, nella mia vita di tutti i giorni senza preoccuparmi di rispondere a tutte le discussioni che via via affrontavate nella Posta. Leggevo, rileggevo, arrivavo a conclusioni che rimanevano a vagare nella mia testa. Ma ora basta (Spara Vasquez! NdLuke). Ho "ascoltato" per troppo tempo in silenzio.
Vi scrivo per rispondere alla lettera di Fabio (tale Metal Master). Non so da che parte iniziare, tante sono le cose che vorrei dirti, caro Fabio. Cercherò, ordinatamente, di esporti tutti i miei pensieri, anche se ancora non ho sbollito del tutto la rabbia che ho provato nel leggere la tua lettera.
Volevi provocare? Complimenti, ci sei riuscito benissimo. Premetto che ho anch'io quasi vent'anni e sono di Roma come te. Sperando che ti sia fatto un accurato esame di coscenza, comincio col dirti che non è vero che il "giovane medio" si disinteressa dei problemi che lo circondano. Penso che tu sia condizionato da quelle frasi dei moralisti ben pensanti che fanno dei giovani d'oggi un modello di intolleranza, razzismo, indifferenza e chi più ne ha più ne metta. Sarai una di quelle persone che "etichettano" un qualsiasi ragazzo per il suo modo di vestirsi, di parlare, che nulla avrà a che vedere con i suoi pensieri sulla vita. Ma cosa vuoi, che passi i miei giorni a sbatter la testa sul televisore e a piangere ogni volta che trasmettono qualche disastro ecologico o le recentissime stragi in Bosnia, tanto per citarne alcune? Oppure pensi che tutte quelle persone morte negli incidenti stradali o gli assassini di Falcone o Borsellino possano lasciarmi indifferente? La cosa che più mi fa star male è la consapevolezza di non poterci fare niente.
Mi sento piccolo e impotente davanti a tutte le tragedie che passano sotto ai miei occhi o che arrivano alle mie orecchie. Poi, non è vero che sono crollati quegli ideali che tanto "decanti" nella tua lettera. Amo la mia famiglia, credo nell'amicizia, adoro passeggiare tra la gente e amo alla pazzia una ragazza nonostante sia finito come è finita. E' vero, ci sono gli scapestrati di cui parli, ma in confronto a chi si sofferma sul perché questo mondo va a rotoli, sono veramente pochi. E poi che ne sai di come fanno i ragazzi a divertirsi in discoteca? Ma ci sei mai stato? A me piace ballare, e considero quello che a tuo avviso è un posto dove i giovani sprecano la loro vita, un luogo come un altro in cui andare per divertirsi, dove sfogarsi, conoscere gente nuova, sentirsi vivi!
Sei mai stato a tutte le manifestazioni contro droga, razzismo e tutti i mali di questa "stanca" terra che ci sono state? Beh, l'80% è composto da giovani (quando si tratta di saltare la scuola... Perché altrimenti la percentuale scende in picchiata, ndMAO). Spero che tu non ti sia perso il concerto del Primo Maggio a San Giovanni. In piazza c'erano migliaia di giovani di tutta Italia, che oltre ad assistere al bellissimo concerto che ci hanno regalato i Litfiba e Co., hanno intonato cori e preparato striscioni contro i politici italiani, contro quelle persone a cui era affidato il governo italiano e che hanno delusi l'Italia intera. Non voglio aizzare rivoluzioni contro nessuno, ma farti solamente sapere che come la penso io la pensano tanti altri. Non puoi buttare nel pessimismo tutti i ragazzi che comprano TGM e i videogiochi per divertirsi. Bada bene, Fabio, per divertirsi.
Amici, la vita non è solo droga, guerra, indifferenza o odio. Certo, è anche questo, ma non solo. Dobbiamo vivere serenamente la nostra vita, facendo ciò che ci piace. Ma cosa più importante, pensare con la nostra testa e non con quella degli altri. Questo per non sentirsi uguale a nessuno (scusatemi la piccola parentesi musicale: bellissime le parole della canzone "Vivere" del mitico Vasco: "Vivere... Anche se sei morto dentro, Vivere... E devi essere sempre contento...").
Comunque, la prima parte della lettera corrisponde più o meno a quello che penso io, ma poi quella tua classificazione di giovane "medio" mi ha colpito non poco.
Senza rancore, Fabio, ognuno pensa a modo suo, ed è questo che ci rende diversi e che ci permette di tenere in vita la Posta di TGM (ormai è entrata nel mio cuore) che non contiene argomentazioni solo videoludiche, la quale, tra l'altro, è stata accusata ingiustamente di essere diventata una sorta di gogna. Sono solamente state messe in evidenza in maniera simpatica delle domande insolite e che comunque le critiche non fanno male a nessuno (troppe sì). E' scoprendo gli errori che si impara a migliorare.

P.S. Vi faccio i migliori complimenti per la vostra (e la nostra) rivista, augurandomi che ci teniate sempre così costantemente informati su tutto ciò che riguarda il mondo videoludico e non.

P.P.S. Vorrei cogliere l'occasione per salutare la mia classe (la quinta A Informatico), Fabio (Metalmaster) e "dire" un immenso ti amo al mio piccolo grande sogno.

Mega Salutoni da Alex di Roma

DOVE ANDREMO A FINIRE?

Cara redazione di TGM,
vi seguo assiduamente dal Numero 21, cioè dal periodo in cui acquistai il mio primo computer a 16 bit: un Amstrad 2086.
Mi avvicinai al mondo dei PC compatibili a scuola, durante le ore di dattilografia, e fu lì che scoprii che con quelle macchine ci si poteva anche giocare; prima consideravo quei computer strumenti occulti creati esclusivamente per lavorare negli uffici o luoghi del genere, poi, quando feci un po' di pratica con l'MS-DOS, per caso, sull'hard disk, mi imbattei in un file che accese la mia curiosità: TD2.EXE. Ovviamente era Test Drive 2 che mi appassionò subito, forse per la sorpresa che aveva suscitato in me; da quella volta ogni occasione era buona per abbandonare il WordStar 2000 per giocare: mi ricordo ancora la faccia furiosa della prof. quando mi beccava...
Veniamo al punto: ho comprato da poco il numero di aprile e ho appena finito di leggere la Posta (è la rubrica che leggo per prima); la lettera di Gabriele Pizzinardi mi ha fatto riflettere: dove stiamo andando? Mi spiego meglio: leggendo le recensioni per PC degli ultimi 12 numeri si sono visti giochi dalle caratteristiche tecniche "paurose" (Ultima 7 + Data Disk, F1 GP, Maximum Overkill, ecc...) che ovviamente richiedono Hardware altrettanto "paurosi". Il punto è questo: attualmente io, come moltissimi PCisti, posseggo un 286 e quindi non posso permettermi certi "lussi", e invece di giocare ad F1 GP e Comanche mi devo "accontentare" di Indy 500 e LHX; secondo me stiamo correndo troppo, non c'è più tempo per fermarsi per godere del proprio computer (magari comprato da poco) che subito ne esce uno nuovo e più potente, e i programmatori abbandonano completamente la produzione per le "vecchie" macchine (questo accade soprattutto nel campo dei videogiochi) affidandosi esclusivamente alla potenza dei nuovi processori. Proprio nella recensione di Serpent Isle leggo che il gioco risulta scattoso anche su 486DX 33(!); mi sembra una cosa pazzesca, come la giustificazione che viene data nel box a pagina 57: "Ma alcuni programmatori si sono fatti furbi e hanno pensato: 'Visto che tutti fanno a gara per fare giochi che girino fluidamente... noi produrremo giochi al di là dei nostri tempi che neanche il miglior PC

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in circolazione riuscirà a far girare in modo ottimale...". Che senso ha tutto questo?!? Comprare un gioco quando si sa che il computer necessario per farlo girare al meglio deve essere ancora costruito!!!
E' già stato annunciato che entro poco tempo uscirà il 586 (o Pentium): entro l'anno prossimo allora l'Hardware minimo richiesto per copiare un dischetto sarà un 386DX?
Con questo non voglio dire che dovremmo continuare a usare i 286 per sempre, ma l'evoluzione deve essere, secondo me, graduale e nel passaggio da una generazione all'altra non bisogna abbandonare completamente la precedente.
Secondo me, stiamo perdendo il senso delle cose: valutiamo un gioco dalla grafica, dallo spazio occupato sull'HD, ecc...; queste possono sembrare cose banali dette ormai in tutte le rubriche della posta di tutte le riviste del settore, ma in fondo sono vere: vi siete mai chiesti quanti possono giocare in modo decente a F1 GP per PC e quanti a Indy 500? Per me Indy resta il migliore tecnicamente, perché la sua fluidità è merito del programmatore, dell'uomo e non del computer con il processore velocissimo.
Ho da poco comprato una Sound Blaster Pro 2 che trovo fantastica, e grazie a "lei" sto riscoprendo giochi dimenticati in fondo al porta dischetti quali Lemmings, 4D Sports Boxing, Advantage Tennis ed altri. Ascoltare le colonne sonore dei giochi è meraviglioso; questo, però mi preoccupa un po': ho paura di abituarmi a sentire musiche e suoni digitalizzati, come mi sono abituato alle immagini VGA a 256 colori (o più) passando dal vecchio C16 al PC. Ora è normale giocare con prodotti che hanno una grafica fino a pochi anni fa impensabile. Adesso mi chiedo come facevano a starci quei giochi tanto carini in soli 16K del C16: ora 16K è lo spazio occupato dal driver del mouse...
Penso di aver finito; la mia non vuole essere una lettera contro il progresso, ma un mezzo per far sentire la voce di chi non spende miliardi solo per poter giocare a quel simulatore o a quel RPG, ma piuttosto preferisce passare qualche ora inserendo gettoni nei coin-op delle sale giochi.

Massimiliano Cristin alias "Diabolik"

P.S.
Un po' di tempo fa vi ho scritto una lettera sulla stupida diatriba PC VS Amiga: mi sono reso conto di aver scritto solo delle ca33ate (a numero uguale corrisponde lettera uguale. NdMAO) pazzesche in un momento di depressione (non ti scusare, l'abbiamo cestinata (scherzo). NdLuke).

Dopo aver letto e riletto la tua lettera sul nostro PowerBook, siamo giunti a una conclusione unanime; non siamo proprio daccordo con quanto ci hai scritto.
Caro Massimiliano, ci sembra assurdo limitare l'evoluzione tecnica dei computer al solo campo dei videogiochi (che, a quanto ci sembra di capire, è quello che ti preoccupa di più); i PC, al contrario di quanto comunemente avviene per le macchine della Commodore, sono utilizzati principalmente per funzioni lavorative grafiche o di gestione, e la maggior parte di queste operazioni richiedono velocità di calcolo elevate. La nascita di giochi che tu definisci, probabilmente anche a ragione, "Paurosi", è una conseguenza dello sfruttamento sempre più completo dei nuovi processori che vengono immessi sul mercato, e non viceversa; il 486 non è stato concepito per poter giocare Strike Commander, ma i programmatori, a mio avviso giustamente, avendo occasione di sfruttare macchine più potenti, cercano sempre di ottenere il miglior risultato possibile.
E' scontato che prodotti di questo genere non possono essere utilizzati da 286 (e spesso anche su i 386 possono risultare troppo lenti per essere giocabili), ma bisogna in ogni modo tener conto dei notevoli sforzi da parte dei programmatori, che dovrebbero essere osannati e non incolpati.
Produrre giochi tecnicamente sempre più strepitosi è sicuramente il motto di qualsiasi Software House, e alla fin fine se vengono sfornati in modo così massiccio, significa sicuramente che c'è una forte richiesta da parte degli utenti. Cos'altro possiamo dirti, il 286 ormai è una macchina "superata", non vi offendete per questa semplice costatazione, e ci sembra quindi legittimo che la maggior parte del software (e NON la totalità, come già sicuramente sai) sia prodotto per sistemi più potenti (e le cose sicuramente si accentueranno con l'uscita del Pentium).
IndyCar, il seguito di Indy 500, necessiterà d'un 386 come minimo, che vi piaccia o meno così va il mondo...

EPILESSIA. IL CAPITOLO FINALE?

Caro TGM, vi scrivo per riflettere su quanto è avvenuto recentemente.
Sabato 3 aprile 1993 su tutti i giornali compare la notizia del primo caso di epilessia in Italia dovuto ai videogiochi.
Sicuramente la mia è solo una delle tante lettere che vi sono arrivate e che vi arriveranno su questo episodio e sicuramente voi sarete molto più informati di me.
I giornali come al solito si sono pronunziati in modo molto aspro nei confronti dei videogame e i genitori del bambino pisano hanno deciso di fare causa al negozio che aveva venduto loro il gioco "assassino" (Street Fighter II per Super Nintendo).
Bisogna tuttavia constatare che gli esperti, oltre ad avere ammesso che questi attacchi epilettici colpiscono solo persone ipersensibili e che possono avvenire anche attraverso altri stimoli come il televisore, hanno dichiarato (nessuno escluso) che vi è un altro effetto importante e grave causato dai videogiochi.
Questi infatti sono la causa, per chi ne abusa, di ansia, nervosismo e insonnia (in proposito è stato intervistato domenica 4/4/1993 un esperto al TG1).
Io, che vi ho scritto una lettera un mese fa sull'argomento, pur difendendo accanitamente i videogame, devo riconoscere che gli aspetti sopra citati sono veri.
Conosco molte persone (è successo anche a me) che stanno molte ore davanti ai videogiochi e, di conseguenza, si impigriscono, si innervosiscono, si rimbambiscono...
Quello che volevo dirvi insomma è che è vero (gioco di parole) purtroppo: stare ore davanti ai videogiochi fa male alla salute. Io non voglio assolutamente farvene una colpa, ci mancherebbe altro, ma vorrei soltanto che voi sulle vostre riviste TGM e CM esortiate i vostri lettori a non esagerare, a giocare sì, ma non a rincitrullirsi per ore.
E' meglio leggersi TGM e CM che stare davanti a un gioco che magari vi ha scocciato. Si dico proprio così, esistono ragazzi che giocano per ore col computer senza neanche divertirsi!
Vi supplico scrivetelo sulle vostre riviste, dite ai ragazzi (magari anche indirettamente): stare intere giornate davanti al monitor fa male alla salute!

Alfredo Amatucci

P.S. Avete una grossa responsabilità sulle spalle!

Carissimo redazione di The Games Machine,
è circa un anno che non vi scrivo, ma ora non mi sembra il caso di temporeggiare oltre vista "l'emergenza" videogames che è scattata in questi giorni.
Mentre la volta scorsa la "bomba" su "Il Corriere Della Sera" era passata in sordina, questa volta no.
Tutti i quotidiani e i telegiornali si sono accaniti in maniera più o meno (?) violenta contro il mondo dei videogiochi e l'articolo che vi invio non fa eccezione... Il trafiletto più indecente è però l'intervista al professor Canger dove l'intervistatore sembra non sentire ciò che l'intervistato dice.
E' palese che ciò che interessa al cronista non è tanto il parere oggettivo di un esperto in materia, ma ribadire la sua accusa al mondo dei videogiochi già espressa in modo "velato" nell'articolo precedente.
L' affermazione ribadita da Canger "che gli attacchi epilettici sono originati da una predisposizione del soggetto nel momento decisionale", per l'autore dell'articolo è un particolare irrilevante!
E sapete la più bella? Oggi (6 aprile '93) a Uno Mattina era presente un certo professore (di cui sfortunatamente non ricordo il nome) che in conclusione alla breve intervista rilasciata ha avuto il coraggio di dire che i genitori devono controllare le "dosi" di video-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

game che i loro figli assumono e ha invitato le case produttrici di software a produrre giochi che stimolino meno i riflessi e gli impulsi nervosi elementari e che sviluppino maggiormente l'intelligenza e la creatività.... e pensare che io credevo di aver giocato a Monkey 1 e 2, Indy 3 e 4, Civilization, Sim City... (e la lista sarebbe lunga) evidentemente dopo aver giocato troppo a "giochini stupidi" (oramai è un termine scientifico) sono stato vittima di allucinazioni....

Terenzio Berni, Michele Berti, Stefano Tellarini, Luca Davigo, Bagnari Andrea.

Sull'argomento epilessia ha scritto anche Giovanni Galasso di Napoli, e bisogna dire che ormai di commenti più o meno competenti a margine di queste grottesche vicende ne sono stati fatti fin troppi da tutti.
Nell'ultimo numero è stato pubblicato un articolo intitolato "L'ultima strega", dove lo psicologo Dott.Luigi Colombo chiariva, laddove ci fossero stati ancora dei punti poco chiari, il problema epilessia con annessi e connessi; fa comunque indubbiamente piacere vedere come gli utenti di videogiochi si siano sentiti feriti nell'orgoglio e abbiano dimostrato una grande sensibilità verso il "fattaccio", ma ci lascia un po' perplessi la lettera di Alfredo Amatucci: sei sicuro che tutto quello che ci hai scritto sia veramente quello che pensi? Non ti sembra di aver assunto un atteggiamento un po' troppo allarmistico, non che con questo vogliamo darti torto, anzi, siamo noi i primi a dire "chi troppo abusa...", e anche nei videogiochi vale lo stesso avvertimento.

5 RISPOSTE A 5 DOMANDE

Mitica redazione di TGM,
sono un possessore di un PC 386, scheda VGA 256 colori (un mitico computer, un po' meno la stampante). Prima di questo computer possedevo un Olivetti M19, e ancor prima un Commodore 64. Ho scoperto la vostra rivista nel Febbraio '93 (numero 50) per puro caso, e mi è subito piaciuta (beh, non esageriamo!)(scherzo!), con (solo) 5000 lire al mese, mi posso leggere 140 pagine di informazione computeristica (compresi i consigli per gli acquisti).
Finita la mia cronologia (vi risparmio la nascita), vi pongo alcune domande:
1) Quando recensirete Alone in The Dark? (se l'avete già recensito, ditemi in quale numero).
2) Esiste Sensible Soccer per PC?
3) Quando esce SIM2000?
4) Perché non usate per le recensioni i giudizi come quelli di Zzap!?
5) Perché quando recensite un gioco non dite pure il prezzo?
Spero che pubblicherete la mia lettera (vi supplico!) e voglio salutare tutti quelli che mi conoscono e la vostra redazione.
Distinti saluti,

Mario Criscuolo

Hi Mario, passiamo subito a rispondere ai tuoi quesiti.
1) Alone in the Dark è stato recensito nel numero 47 e si è beccato un bel 97% (gran gioco davvero).
2) Sensible Soccer (v 1.1) sta per fare la sua entrata trionfale anche su Picchio. Se vuoi darti una lustrata agli occhi, ti conviene tenere d'occhio il numero di Settembre di PC ACTION, che conterrà un bellissimo demo giocabile (e non dite che non ve l'abbiamo detto).
3) Di SIM2000 puoi trovare una piccola preview all'interno del numero, a cui ti rimando per ulteriori informazioni.
4) Il motivo per cui utilizziamo parametri di giudizio diversi è per mantenere un pizzico di originalità tra le nostre riviste e le altre del settore; comunque a nostro avviso quello che utilizziamo è il sistema migliore e soprattutto più funzionale.
5) Spesso non riportiamo il prezzo dei giochi recensiti poiché normalmente ci arrivano le versioni direttamente dalle software house, e quindi non abbiamo a disposizione informazioni a proposito da parte della distribuzione italiana.
A risentirci!

TI MINIATURIZZO IO!

Ludica (non solo ma anche) redazione di TGM,
sono un affezionato lettore della vostra/nostra rivista che si è scoperto tremendamente "voglioso" di dire la sua (spero sinceramente di non incorrere negli attentati di NUKE!).
Sfogliando il numero di Marzo ho letto nella Posta la risposta di Andrea alla lettera di Alex sugli RPG.
Caro Andrea, permettimi di dissentire dai tuoi consigli riguardanti le miniature: a parte il fatto che nei negozi specializzati vendono degli appositi fogli quadrettati a misura di basetta (della miniatura, non dei capelli) sui quali si possono segnare a matita le caratteristiche della zona dello scontro, che non dovrebbero essere tante, visto che le miniature servono soprattutto per gli scontri in campo aperto, infatti i Dungeons sono solitamente tanto angusti che lo scontro viene sostenuto solo da 1 o 2 personaggi affiancati ed al contrario in una rissa (in un locale con mobilio ad esempio) l'idea della confusione, a mio avviso, non deve essere smorzata dall'inevitabile schematicità delle miniature. Per quanto riguarda gli elementi paesaggistici ho sempre pensato servissero per realizzare plastici in quanto, considerato che una partita di solito spazia tra le 3 e le 5 ore di gioco, figuriamoci se si spreca tempo a montare gli alberelli! A questo punto sarebbe meglio giocare a quell'obbrobrio di Hero Quest.
Passando alla lavagnetta ti dico solo che può essere sconveniente giocare con dei pennarelli vicino a delle miniature colorate con ore e ore di dura fatica (specialmente se la quadrettatura di fondo non è a misura di base.
Sempre al riguardo del numero di Marzo voglio dare il mio appoggio al grande Paolone, siamo stufi dei giochi mediocri che puntano, per vendere, solo sul grande nome creato dal Coin-Op e Street Fighter II è uno di questi (vai Paolone, W il 61%!!!)

P.S.: dimenticavo la leccata e la serie di scongiuri per essere pubblicato!
siete fantastici, senza ombra di dubbio i migliori, vi prego gettate un raggio di luce nell'oscura esistenza di un giovane lettore pubblicando questa lettera!

Federico Carmosino

Caro Federico, diamo inizio alle polemiche!
Quando ho visto che la tua lettera dissentiva da quanto avevo detto, speravo in una protesta più corposa, se devo essere sincero, ma è comunque meglio che niente. Il fatto è che alcune delle cose che tu hai detto non contrastano assolutamente con quanto avevo affermato nel suddetto numero.
Andiamo comunque in ordine.
Confermo, per tutti i lettori di poca fede, che quanto hai detto riguardo ai fogli quadrettati - per di più a misura di basetta - è assolutamente vero, e anch'io ho provato a utilizzarli per qualche tempo (poco, a dire la verità). Il problema principale è costituito proprio dalla necessità di tracciare delle linee per delimitare l'aria in cui avviene l'azione: se utilizzi una matita troppo sottile, si rischia di non riuscire a distinguerle, mentre con una matita troppo grassa è poi difficile cancellarla e dopo due o tre partite il foglio è da buttare via (e non costa poi poco!).
Dissento anche sul fatto che le miniature servono solo per scontri all'aperto poiché i Dungeon sono troppo angusti... In realtà caverne e segrete non sono costituite unicamente da stretti e bui corridoi, ma anche da stanze di dimensioni notevoli, all'interno delle quali si hanno solitamente gli scontri principali. Lo stesso può valere anche per le sale di un castello o di un tempio.
Concordo invece per quanto riguarda le risse, il cui gusto sta tutto nella confusione più totale,e nell'impossibilità di avere una anche solo discreta visione di insieme.
Passiamo dunque agli elementi paesaggistici, e questa volta devo ammettere di essermi spiegato male: oltre ai componenti di plastica (gli alberelli), esistono numerose confezioni di elementi in cartone, facilmente spostabili e - meraviglia delle meraviglie - a misura di basetta. Ovviamente anche queste causano una discreta perdita di tempo, ma alcuni giocatori sono più che disposti a sacrificare preziosi minuti di gioco per aumentare il grado di realismo e spettacolarità delle loro avventure.
Infine passiamo alla fatidica lavagnetta. Permettimi, a questo proposito, una domanda: ma tu, che pennarelli usi? E, soprattutto, ti è mai venuto in mente di disegnare l'ambiente prima di posizionare le miniature? In questo modo rischi di sporcare, in maniera minima, il sotto delle basette delle miniature, e per di più con pennarelli facilmente cancellabili.
Per concludere ti voglio avvertire che la MB, leggendo il tuo giudizio su Hero

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quest, ha già assoldato una coppia di killer per eliminarti...
A questo punto, visto che mi manca ancora una parte dello spazio che mi è stato concesso, vorrei rispondere a una richiesta che sembra assillare tutti i giocatori di ruolo d'Italia: perché non parlo di Advanced Dungeons & Dragons, visto che sta per essere tradotto?
Il motivo è estremamente semplice: ormai sono anni che si parla di una fantomatica "prossima uscita di Advanced Dungeons & Dragons", ma nessuno l'ha ancora vista. Per il momento vi posso dire che l'Editrice Giochi ha abbandonato i diritti del suddetto gioco, e che sono state fatte numerose trattative affinché lo pubblicassero altre case editrici, ma al momento non c'è ancora niente di ufficiale (il che non significa che noi non sappiamo niente, ma solo che quello che sappiamo non ve lo possiamo dire fino a quando i diretti interessati non ci danno il permesso di farlo!).
Con questo è tutto, ci sentiamo alla prossima polemica!

Andrea Fattori

NON CI SONO PIU' I PASSATEMPI DI UNA VOLTA

Egregia redazione di Teghemè,
vi scrivo perché mi sono venute un paio di cose in mente a proposito dei videogiochi, argomento ormai trattato decisamente poco da voi nonostante sia la base della vostra rivista. Ecco cos'ho da raccontarvi: stavo tornando da scuola in autobus quando mi capita di ascoltare il solito saputone adulto di turno che parlava "dei suoi bei tempi" con un altro tizio, "quando non c'erano i videogiochi a rincretinire e a isolare i ragazzini..." e di quanto fosse violento il nostro passatempo e così via. Portava come esempio il suo figliolo che giocava spesso con "lo stretfaiter" sul suo Nintendo (ma lui l'ha senz'altro pronunciato minuscolo, ci giurerei), giudicato come "stupidaggine senza pari" e privo di ogni valore.
Quello che poi mi ha fatto veramente incavolare è che poi ha portato come esempi dei suoi passatempi da piccolo giochi che tra l'altro si fanno ancora e che comunque rientrano nella categoria del "non correre che poi sudi" e poi è andato a finire sul "giocavamo con le spade di legno". Ma non eravamo noi i violenti con i nostri videogiochi? Lasciamo perdere... Quello che comunque mi ha fato pensare è stata l'accusa riguardo all'isolamento dei videogiocatori. Ma è proprio vero che chi gioca non socializza? Non so se qualcuno l'ha mai notato, ma nelle sale giochi "vanno" di più i giochi a due, tre, quattro: qualcuno ha mai visto giocare da solo a lungo qualcuno a Street Fighter II? Qualcuno di voi è mai riuscito a fare un singolo a Virtua Racing? Final Lap II? Penso che non sia colpa dei videogiochi se uno si isola, ma che piuttosto chi è già un "solitario" per i fatti suoi trovi un buon modo per passare il tempo con computer e console. Da questo però qualcuno potrebbe dedurre che i videogiochi sono il passatempo degli sfigati, ma non è assolutamente così, a almeno lo sostengo io e tutti i miei amici. voi che ne pensate?

Francesco Altipran

Uhm... Premesso innanzitutto che se effettivamente dovessimo ammettere che i videogiochi SONO il passatempo "degli sfigati" (cosa assolutamente falsa) ci tireremo sui piedi non una semplice zappa ma una fantastica incudine con tanto di spuntoni e fatta cadere dal decimo piano di un palazzo posto su un pianeta con la gravità doppia della nostra, cerchiamo di affrontare a mente fredda quello che ci hai detto.
E' ormai dimostrato scientificamente che i discorsi del tipo "ai miei tempi i stava meglio" e "giocare con il bastone e il cerchio era una figata indicibile" lasciano il tempo che trovano, anche perché nessuno impedisce ai ragazzini di rincorrersi e di fare a botte esattamente con trent'anni fa, forse solo i genitori ultraprotettivi. Posto quindi che la "nostra generazione" non ha nulla da invidiare alle precedenti in termini di maniere di divertirsi, passiamo al discorso del "videogioco che isola". Se quelli che portano avanti questi discorsi una volta o l'altra passassero per la nostra redazione, si accorgerebbe che è esattamente il contrario: persino nelle giornate più infernali, con il sole che cuoce gli sfortunati passanti all'esterno o gli uragani che spazzano via i camion dalla dogana o ancora le tormente di neve che seppelliscono i tram qui di fronte, siamo costretti a imbracciare la pala e sbattere fuori gente a più non posso, ansiosa non tanto di farsi schiavizzare da Max, Alex, Francesco o MA ma di giocare all'ultima avventura su PC, farsi un partitone a Goal, menare Raffaele a Street Fighter II su SNES o urlare in faccia al proprio avversario giocando a Puyu Puyu su MD. E sono proprio i giochi che consentono cooperazione o competizione (meglio quest'ultima) che riscuotono più successo, proprio perché "dall'altra parte" non c'è solo un mucchio di plastica, silicio e balle varie ma un intero essere umano (beh, nel caso di Raffaele forse no...) disposto a farti davvero del male. Così facendo, si gioca effettivamente con qualcuno piuttosto che con un semplice videogioco. Vi porterò un altro esempio: non ho mai potuto soffrire i vari giochi di calcio, ma quando si è trattato di stabilire a chi doveva andare la copia originale di Goal mi sono letteralmente scontrato con un altro redattore (Pescatori, chi altri?), e alla fine abbiamo deciso di giocarcela. Potenza delle sfide, mi sono ritrovato a urlare con un ossesso al monitor per incitare i miei giocatori e, quando ho segnato il gol della vittoria (prima partita finita due a due e seconda partita vinta dal sottoscritto uno a zero) mi sono ritrovato a autolesionarmi il braccio sinistro a forza di gesti dell'ombrello - arrivato a casa avevo un segnone rosso da far paura. Che cosa si può dedurre da tutto questo? Che siamo un branco di animali, of course, ma anche che con i videogiochi ci si diverte molto di più se non si è da soli, come in molte altre cose che qui è meglio non nominare. Meditate, gente, meditate, e soprattutto fateci sapere che cosa ne pensate.

LA POSTA CORRE SUL FILO (DEL MODEM)

E' incredibile! ULTIMO IMPERO sta spopolando e sono innumerevoli i messaggi che si accumulano ogni giorno nell'area messaggi. Qui di seguito ne trovate uno che abbiamo scelto a caso fra la moltitudine presente, più spazio verrà loro dedicato sui prossimi numeri.
Soggetto: Alcune domande per Amiga 1200
Da: Fixer (Andrea Bruna)
Mitica redazione di TGM, sono felice che finalmente siete riusciti ad aprire uno spazio modem: ho infatti qui alcune domande che vorrei porvi:
1) Non sapete se esistono periferiche come modem o schede in stile Action Replay da collegare direttamente alla porta PCMCIA ?
2) Sarà mai possibile vedere Ultima Underworld su Amiga?
3) Quali giochi per 1200 stanno per uscire?
4) E' esatta la notizia dell'uscita di Imagine 3.0 compatibile AGA?
Infine volevo ringraziare la voce che ha risposto via telefono ad alcune mie richieste di Tips.
Caro Andrea, ti ringraziamo e passiamo subito a rispondere alle tue domande:
1) Allora, andiamo con ordine. Le espansioni di memoria sono disponibili già da parecchio tempo, come l'Hard Disk da 1.5" e il modem a 9600. L'unico problema per queste due periferiche è che non si sa esattamente il livello di compatibilità che hanno con l'uscita PCMCIA dell'Amiga 1200. Sono invece in fase di lavorazione, l'EMPLANT, detto l'emulatore universale, grazie alla sua modularità (esiste un modulo per Mac, uno per PC...), un controller SCSI e naturalmente l'Action Replay. (Si ringrazia vivamente Giorgio "Guru" Casaccio per le informazioni).
2) Ultima Underworld probabilmente non verrà mai alla luce su Amiga, ma molto probabilmente vedremo presto prodotti simili (AmberMoon e Legends of Valour AGA).
3) Tanti, proprio tanti: tanto per citarne qualcuno riportiamo Alien Breed II, James Pond III, Wing Commander AGA, SimCity, Odissey, Inferno, Star Trek the 25th Anniversary, Body Blows, Civilization...
4) La notizia è esatta ma se ne riparlerà più avanti; rimanete sintonizzati per ulteriori informazioni.

CONCLUDENDO

Visto che queste sono a tutti gli effetti le ultime parole della rivista mi sembra proprio il caso di ribadire ancora una volta i migliori auguri redazionale per delle vacanze che ci auguriamo tutti ricche di soddisfazioni. (Vacanze... Quale miraggio! Qui bisogna chiudere prima il numero di Settembre, pensate un po' voi che bello!).
Ci si rivede dunque più in forma che mai finita l'estate

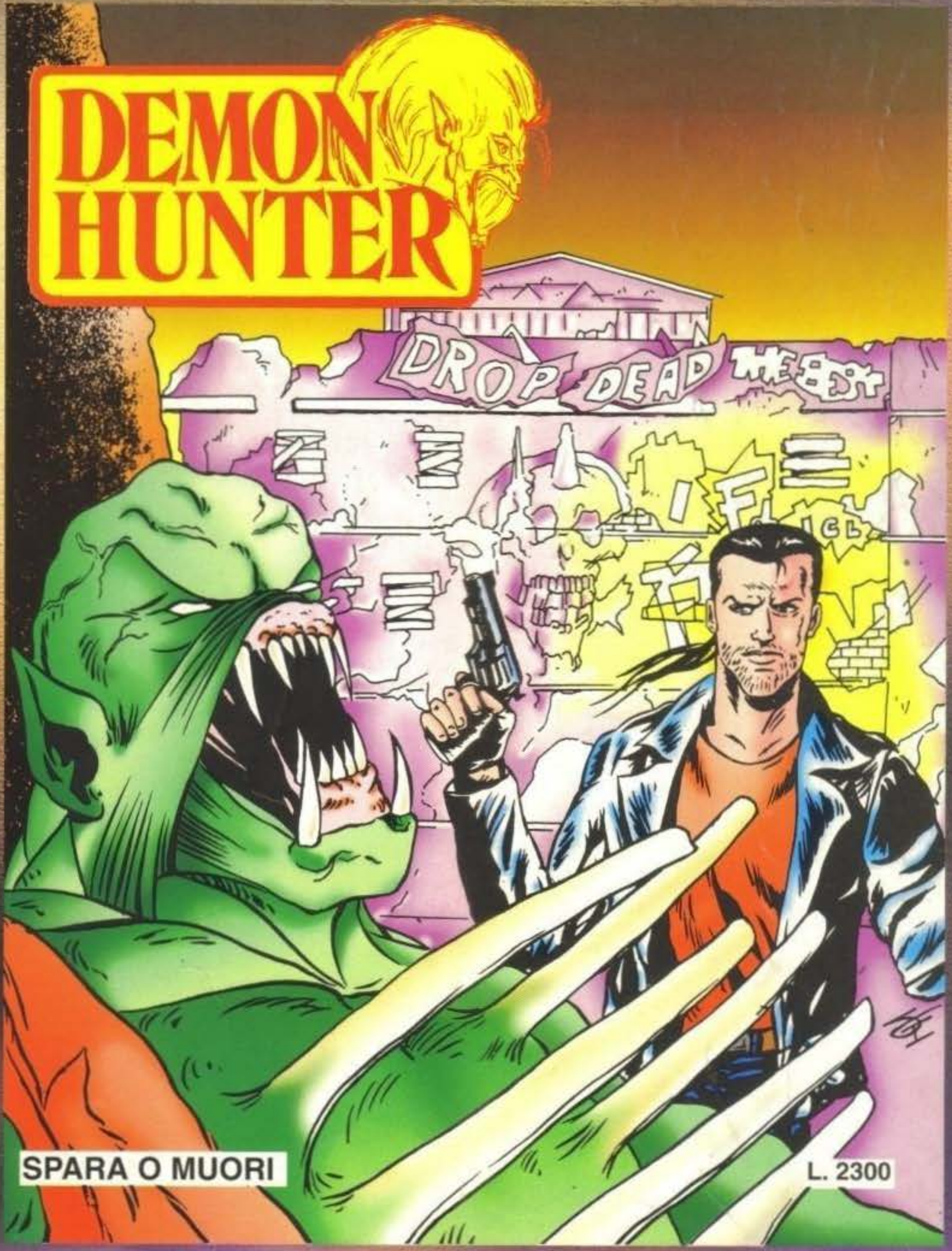
Ricki

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA LA SECONDA FANTASTICA AVVENTURA DI



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

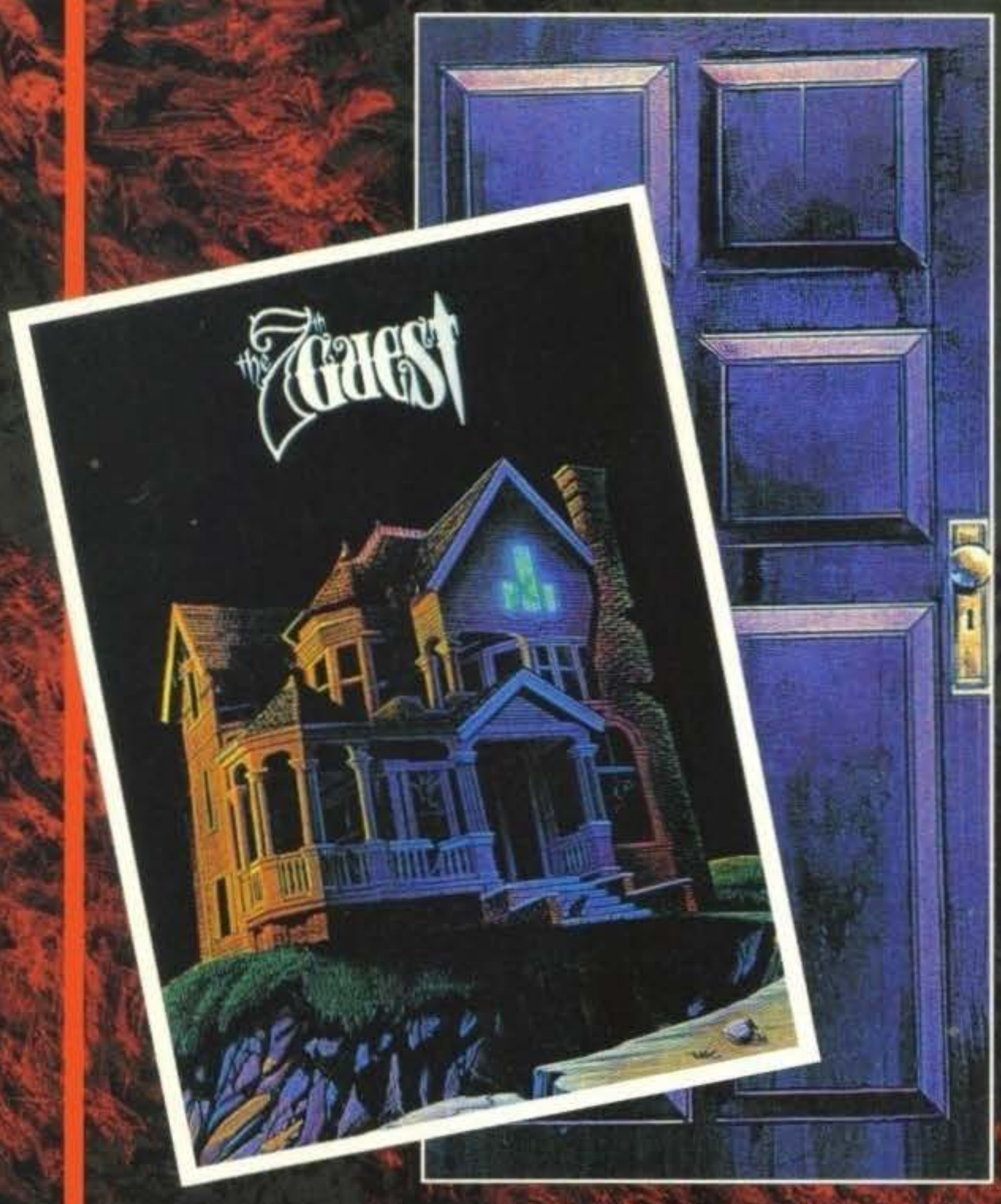
http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

"THE 7TH GUEST É IL NUOVO STANDARD NELLA SFERA DEL DIVERTIMENTO MULTIMEDIALE. É IL FUTURO."

(BILL GATES, PRESIDENTE DELLA MICROSOFT)

... IL SETTIMO OSPITE



LA STORIA NARRA DI UN GIOCATTOLAIO CHE NASCONDE UN SINISTRO SEGRETO. QUALCHE SETTIMANA DOPO LA SUA SCOMPARSA SEI OSPITI SI RITROVANO NELLA SUA EX-VILLA. UN' AUSTERA E LUGUBRE COSTRUZIONE IN CIMA AD UNA COLLINA ISOLATA. IL MISTERO SI INFITTISCE QUANDO ANCHE DEI SEI OSPITI, NON SI HA PIU' ALCUNA NOTIZIA. ALCUNE VOCI RIPORTANO DI INSPIEGABILI GIOCHI DI LUCE E DI URLA RAGGELANTI. I SEGRETI DELLA VILLA SAREBBERO DESTINATI A RIMANERE TALI SE NON FACESSE IL SUO INGRESSO SULLA SCENA IL GIOCATORE... VALE A DIRE 'IL SETTIMO OSPITE'.

PER CD - ROM

REQUISITI TECNICI: PC & COMPATIBILI
MINIMO 386 SX CON 2 Mb DI RAM.

- UN INCREDIBILE LIVELLO DI REALISMO DELLA GRAFICA 3D, GRAZIE ALLE TECNICHE IMPIEGATE NEL CORSO DI ANNI DI SCRUPOLOSO SVILUPPO.
- DIALOGHI REGISTRATI DA ATTORI PROFESSIONISTI.
- UN'ECCEZIONALE COLONNA SONORA D'ATMOSFERA.
- NELLA CONFEZIONE UNA VIDEO CASSETTA DELLA DURATA DI TRENTA MINUTI PROPONE UNA INTERVISTA AI PROGRAMMATORI!

Virgin GAMES

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE

THE 7TH GUEST AND INTERACTIVE DRAMA ARE TRADE MARKS OF VIRGIN GAMES INC. VIRGIN IS A REGISTERED TRADE MARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD. © 1993 VIRGIN GAMES LTD. AND TRILOBYTE INC. ALL RIGHTS RESERVED

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/